NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

04/04 Ausgabe 83 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEIST[illegible]KAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

POKÉMON
FIRE RED & LEAF GREEN
IM TEST: Der Kult geht weiter!

NEUE KONSOLE ENTHÜLLT!

NINTENDO
DOUBLE SCREEN
BRANDHEISS: Alle Infos zum revolutionären Handheld!

AB 11. MÄRZ EXKLUSIV FÜR GAMECUBE

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
FüNF-SEITEN-TEST: Squares Rollenspiel-Streich kommt endlich nach Europa!
Wir unterziehen das Fantasy-Epos einem ausführlichen PAL-Check!

DAS BESTE ZUBEHÖR IM ÜBERBLICK
HARDWARE-SPECIAL
VERGLEICHSTEST: Controller, Speicherkarten und mehr!
Empfehlungen für GameCube und Game Boy Advance.

ADVENTURE-SPASS VOM FEINSTEN
LEGEND OF ZELDA
LINKS RÜCKKEHR: Brandheiße Vorschau auf Links neues GameCube-Abenteuer The Four Swords Plus.

04
4 194373 903306

EDITORIAL

Das sagenumwobene neue Produkt:

NINTENDO DS

Zwei Screens = Doppelter Spielspaß?

NINTENDO DS: UNVERHOFFT KOMMT OFT!
Exakt einen Tag, nachdem die letzte Ausgabe der N-ZONE in Druck gegangen war, lüftete Nintendo in einer Pressemitteilung endlich das Geheimnis um das sagenumwobene „neue Produkt", das erstmals auf der E3 im Mai der Weltöffentlichkeit präsentiert werden soll. Demnach handelt es sich beim Nintendo DS nicht um einen Nachfolger des Game Boy Advance oder des GameCube, sondern um eine völlig neue Spieleplattform, die parallel zu den bestehenden Systemen vermarktet wird. Auffälligstes Merkmal der neuen Konsole sind neben separaten Prozessoren und einem Halbleiterspeicher mit bis zu 1 Gigabit gleich zwei integrierte 3-Zoll-TFT-Screens, die laut Nintendo für einen „Quantensprung in Sachen Interaktivität" sorgen sollen. Beispielsweise kann man bei einem Fußball-Spiel auf einem Bildschirm den Überblick über das ganze Spielfeld erhalten, während man auf dem anderen Screen das Geschehen rund um den Ball aus nächster Nähe beobachten kann. Noch können wir uns nicht ganz vorstellen, wie das Spielgefühl in der Praxis dann sein wird, doch wir vertrauen auf Nintendos Erfahrung als Hardwareproduzent und blicken der Weltpremiere auf der E3 voller Vorfreude entgegen. Dass dieses Handheld-System bis Ende 2004 weltweit erhältlich sein soll, erscheint uns übrigens reichlich optimistisch, wenn man die langen Vorlaufzeiten bei früheren Konsolen bedenkt.

SQUARE IST ZURÜCK
Exakt zehn Jahre, nachdem mit Teil VI das letzte *Final Fantasy*-Game für eine Nintendo-Konsole in Japan veröffentlicht wurde, erscheint mit *Final Fantasy: Crystal Chronicles* endlich ein Spiel aus der wohl legendärsten Spieleserie für den GameCube. Wir feiern dieses Ereignis natürlich gebührend und widmen dem Game neben einer aufwendigen Titelseite einen besonders umfangreichen Test. So viel sei schon jetzt verraten: *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist zwar kein waschechtes Rollenspiel, sondern eher ein Action-Adventure, weiß allerdings dennoch rundum zu überzeugen. Wieso, verraten wir euch ab Seite 36! Viel Spaß bei der Lektüre!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

ALLES NEU? Nicht ganz, allerdings hat die N-ZONE seit dieser neuer Ausgabe ein neues Layoutteam und mit Sascha Dowidat einen begeisterten Praktikanten in ihren Reihen, der die Redaktion toll unterstützt.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Sascha Dowidat (Praktikant)
Kerstin Springer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Udo Crnjak (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 04/2004

NEWS

6 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo Double Screen
12 Das beste Zubehör

RUBRIKEN

85 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
36 Charts
80 Feedback
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
30 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Animal Crossing 7
Beyond Good & Evil....48
Buffy: König Darkhuls Zorn 83
Crouching Tiger, Hidden Dragon 84
Disney Extreme Skate Adventure 83
Disney's Tricky Mickey 9
Dragon Ball Z: Taiketsu 8
Final Fantasy: Crystal Chronicles....38
Findet Nemo 82
Gakuen Toshi Baranowouru Roses 68
Harvest Moon: A Wonderful Life....16
Home Land 68
James Bond 007: Alles oder nichts 86
Knights of the Temple 20
Looney Tunes: Back in Action 83
Mr. Driller 2....63
Medal of Honor: Rising Sun....83
Mega Man Battle Network 4 68
Mega Man X Command Mission 66
Metal Arms: Glitch in the System....84
Metroid: Zero Mission 72
Need for Speed: Underground 64
Pac-Man Vs. 7
Pitfall: Die verlorene Expedition....6
Pokémon Leaf Green/Fire Red....70
Prince of Persia: The Sands of Time....44, 90
Puyo Pop Fever 55
R: Racing 50
Sabre Wulf 62
Samurai Jack 67
Scooby-Doo! Fluch der Folianten....64
Sonic Battle 62
Spawn Armageddon 52
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 24
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom....64
SpongeBob Squarepants: Battle for Bikini Bottom 54
Star Wars: Flight of the Falcon....83
Sword of Mana 58
Tak und die Macht des Juju 64
Terminator 3: Rebellion der Maschinen 84
Wave Race: Blue Storm....84
World Championship Pool 2004 8
XGRA 82
Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten 60
Zelda: The Four Swords Plus....26

REPORTAGE 10

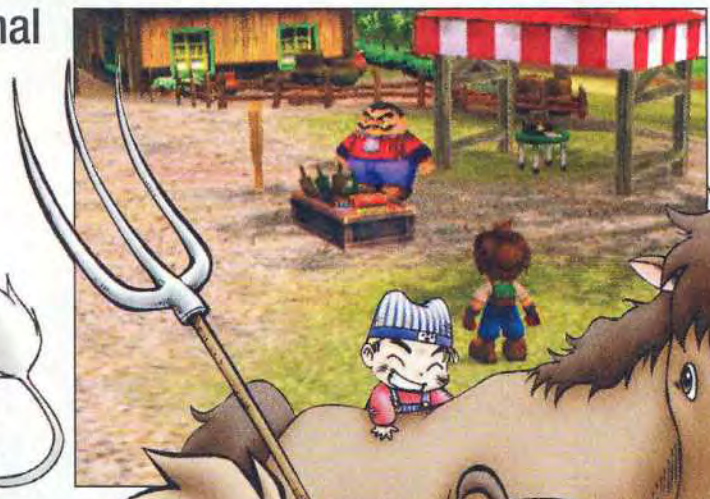
NINTENDO DOUBLE SCREEN

Was für eine Überraschung. Nintendo hat sein ominöses Konsolen-Projekt enthüllt und die ganze Welt in Staunen versetzt. Ab Seite 10 erfahrt ihr sämtliche bisher erhältlichen Informationen.

VORSCHAU 16

HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Wer wollte nicht schon immer mal dem stressigen Großstadttrubel entfliehen. Ubisoft bietet allen Hobby-Landwirten genau dazu die Chance.



VORSCHAU

26

THE LEGEND OF ZELDA THE FOUR SWORDS PLUS

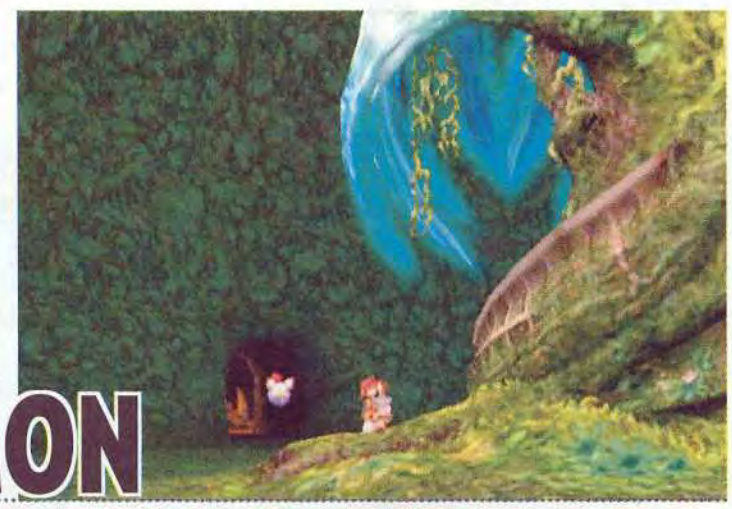
Nintendos Multiplayer- und Connectivity-Offensive in diesem Jahr bietet gleich drei Titel auf einmal. Wie das Ganze funktionieren soll erfahrt ihr ab Seite 26.

TEST

38

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Die japanische Version war für alle GC- und *Final Fantasy*-Fans schon mehr als interessant. Wir präsentieren euch den Test der PAL-Fassung – zu lesen ab Seite 38.



TEST

70

POKÉMON LEAF GREEN & FIRE RED

Wir haben uns die japanischen Versionen der nächsten Pokémon-Abenteuer geschnappt und einem ausführlichen Test unterzogen.

VORSCHAU

GAMECUBE

16 **Harvest Moon: A Wonderful Life**
Schön ist das Farmer-Leben!

20 **Knights of the Temple**
Nicht jeder Zug hat ein Kreuz!

24 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Sam Fisher, die Zweite!

26 **Zelda: The Four Swords Plus**
Vier Schwerter, vier Spieler!

TEST

GAMECUBE

48 **Beyond Good & Evil**
38 **Final Fantasy: Crystal Chronicles**
44 **Prince of Persia: The Sands of Time**
55 **Puyo Pop Fever**
50 **R: Racing**
52 **Spawn Armageddon**
54 **SpongeBob Squarepants**

GAME BOY ADVANCE

63 **Mr. Driller 2**
72 **Metroid: Zero Mission**
64 **Need for Speed: Underground**
70 **Pokémon Leaf Green & Fire Red**
62 **Sabre Wulf**
64 **Scooby-Doo! Fluch der Folianten**
62 **Sonic Battle**
64 **SpongeBob Schwammkopf**
58 **Sword of Mana**
64 **Tak und die Macht des Juju**
60 **Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten**

KURZTIPPS

86 **James Bond 007: Alles oder nichts**
90 **Prince of Persia: The Sands of Time**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 **Disney Extreme Skate Adventure**
82 **Findet Nemo**
83 **Looney Tunes: Back in Action**
83 **Medal of Honor: Rising Sun**
84 **Metal Arms: Glitch in the System**
84 **Wave Race: Blue Storm**
82 **XGRA**

GAME BOY ADVANCE

83 **Buffy: König Darkhuls Zorn**
84 **Crouching Tiger, Hidden Dragon**
83 **Star Wars: Flight of the Falcon**
84 **Terminator 3**

NEWS

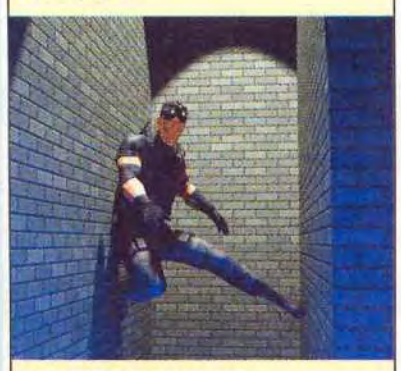
Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PRINCE OF PERSIA
Eines der besten Spiele der letzten Jahre
2. FINAL FANTASY
Squares Rollenspiel-Epos endlich auf dem GameCube!
3. PAC MAN VS.
Der gefräßige gelbe Fratz kommt mit R: Racing.
4. BEYOND GOOD & EVIL
Ubisoft wandelt auf *Zeldas* Spuren!
5. ANIMAL CROSSING
Und es erscheint doch noch!

FLOPS



1. VERSCHIEBUNG
Splinter Cell: Pandora Tomorrow verschiebt sich auf unbestimmte Zeit.
2. PESSIMISTEN
Miesepeter reden Nintendos Double Screen von Anfang an schlecht.
3. DRAGON'S LAIR 3D
Die Testversion kommt erst nächsten Monat.
4. ZU KURZE SPIELE
Viele aktuelle Top-Hits könnten etwas mehr Umfang vertragen.
5. SPAWN ARMAGEDDON
Ein Kultcharakter macht noch kein Kultspiel.

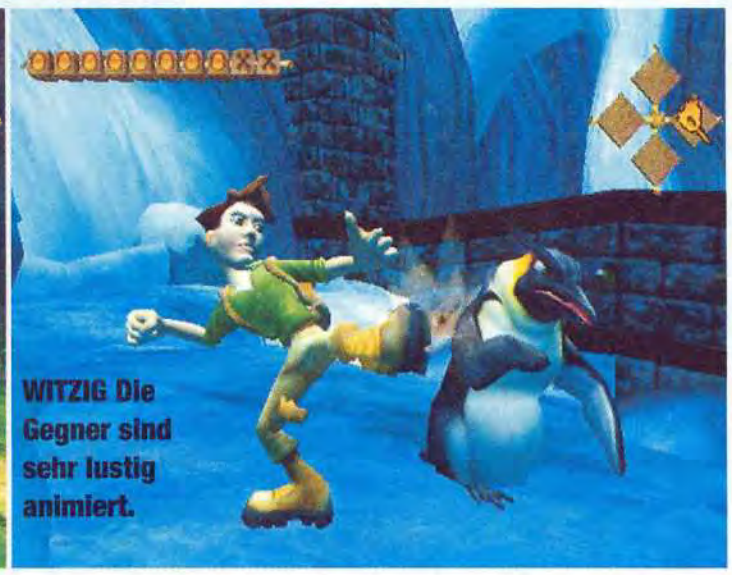
Pitfall
Die verlorene Expedition

ACTION-ADVENTURE **Activision bringt uns ein weiteres Remake eines Klassikers.**

Begebt euch in Activisions Action-Adventure auf die Spuren von Indiana Jones. In über 50 Levels müsst ihr es mit Krokodilen, Schlangen und weiteren unangenehmen Tieren aufnehmen. In bester *Tomb Raider*-Manier müsst ihr gefährliche Dschungelabschnitte, geheimnisvolle Höhlen, tiefe Wasserlöcher und eiskalte Gletscher durchqueren. Hauptcharakter Harry stehen dabei allerlei nützliche Gegenstände zur Auswahl. Neben einer Fackel, mit der er Licht in dunkle Regionen bringt, hat Harry unter anderem auch einen riesigen, aufblasbaren Gummischlauch im Gepäck, mit dem er Berge hinunterrutschen oder auf Flüssen reisen kann. Das Ziel von Harry ist es, vor seinen Widersachern wertvolle antike Schätze zu finden. Neben vielen witzigen Animationen hat uns auch die Interaktivität mit der Umgebung sehr gut gefallen: wehendes Gras, schwingende Lianen und jede Menge Charaktere, mit denen man sich unterhalten kann. Vorangetrieben wird die Story von hübschen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Leider erreichte uns die Testversion erst nach Redaktionsschluss. Darum können wir euch den Test erst in der nächsten Ausgabe präsentieren. Videos zu *Pitfall* könnt ihr euch allerdings auf unserer Homepage unter www.n-zone.de herunterladen. **(fs)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Erhältlich

WADENBEISSER Dieses kleine Reptil hat unseren Harry zum Fressen gern.



WITZIG Die Gegner sind sehr lustig animiert.

NEWSTICKER

+++ ONLINE-FRONT Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) beansprucht die Führungsposition bei Online-Konsolenspielen. Man habe mit 1,5 Millionen PlayStation-2-Online-Kunden doppelt so viele Kunden wie Microsoft mit der Xbox weltweit, so SCEE. **+++ NEUER ONLINE-AUFTRITT** Nintendo hat seinen Internet-Auftritt unter www.nintendo-europe.com in vielen kleinen Details überarbeitet. Neben optischen Verbesserungen und neu strukturierten Game-Pages hat man auch das Club-Member- und VIP-System überarbeitet. **+++ VERTRAGSPOKER** Electronic Arts und der europäische Fußballverband UEFA haben ein Exklusivabkommen geschlossen. Demnach wird Electronic Arts das Spiel *UEFA Euro 2004* veröffentlichen, welches noch in diesem Sommer zu den Finalspielen der Fußballeuropameisterschaft in Portugal auf den Markt kommen soll. **+++ WELTMEISTERSCHAFT** Konami will zur Veröffentlichung von *Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004* am 26. März eine *Yu-Gi-Oh!*-Weltmeisterschaft veranstalten. Der Titel verfügt über eine integrierte Übersetzungsfunktion. Das Finale soll im Sommer in Los Angeles stattfinden. **+++ BELIEBT** Die 130 Mitarbeiter umfassende Kölner Niederlassung von Electronic Arts wurde vom Wirtschaftsmagazin *Capital* zu einem der 50 besten Arbeitgeber in Deutschland gewählt. Hierbei wurde insbesondere das Urteil der Mitarbeiter berücksichtigt. **+++ VERSCHOBEN** Es heißt nicht mehr „Splinter Cell: Pandora Tomorrow", sondern eher „Pandora in einem halben Jahr". Ubisoft

Animal Crossing

SIMULATION **Und es kommt doch nach Europa!**

Totgesagte leben länger! Das vielfach ausgezeichnete und in Japan und den USA längst veröffentlichte *Animal Crossing* findet seinen Weg doch noch nach Europa. Obwohl es bis zu unserem Redaktionsschluss nicht offiziell von Nintendo angekündigt wurde, verrät ein Blick auf die USK-Seite, dass *Animal Crossing* am 3. Februar zum Testen vorlag und ohne Altersbeschränkung freigegeben wurde. Damit ist es nahezu sicher, dass der Titel in Deutschland veröffentlicht wird und wir alsbald eine offizielle Bestätigung von Nintendo bekommen. Bei *Animal Crossing* handelt es sich um eine Lebenssimulation im Stil von *Die Sims*, bei der ihr in eurer kleinen Stadt unzähligen Hobbys nachgehen könnt. Das Gameplay läuft in Echtzeit ab. Tag- und Nachtwechsel finden simultan mit denen des Spielers statt. Erwartet weitere Informationen zu diesem ungewöhnlichen Spiel in den kommenden Ausgaben. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 2004

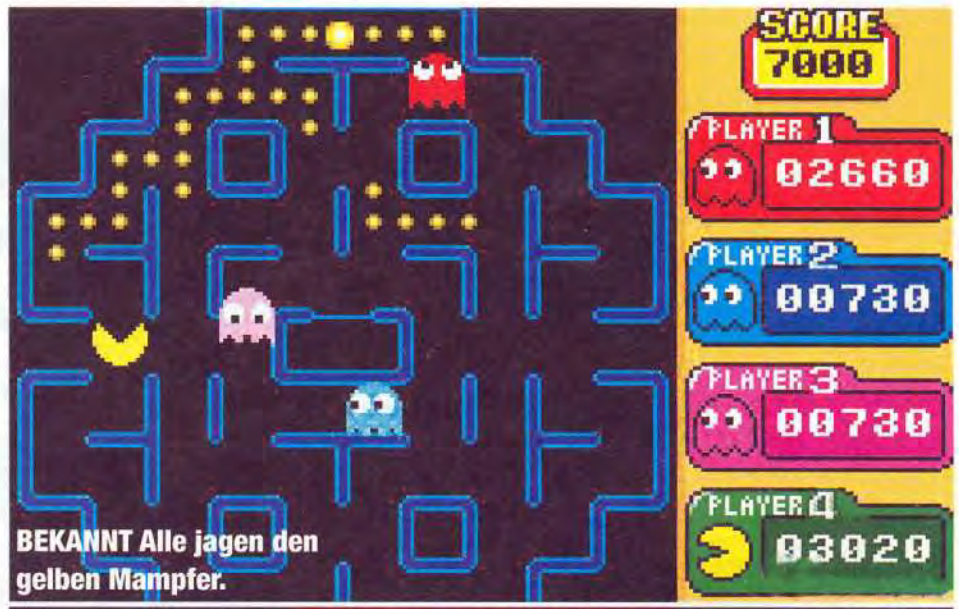
ANGELPAUSE **Am See um die Ecke lässt man ein wenig die Seele baumeln. Darüber hinaus kann man noch vielen anderen Hobbys nachgehen.**

Pac-Man Vs.

GESCHICKLICHKEIT **Aufgepeppter Klassiker mit R: Racing im Bundle.**

Das Comeback einer Spielhallenlegende *Pac-Man Vs.* erscheint offiziell am 26. März im Bundle mit dem Rennspiel *R: Racing* in Deutschland. Das Besondere an der Neuauflage von *Pac-Man* ist die einzigartige Unterstützung der Connectivity zwischen Game Boy Advance und GameCube, welche Nintendo auf der E3 2003 groß angepriesen hat. Die Rollen im Spiel verteilen sich wie folgt: Der Spieler des GBA steuert den gelben Nimmersatt auf dem kleinen Handheld-Display und kann das gesamte Spielfeld einsehen, während die drei Geister durch Mitspieler an den GameCube-Controllern gesteuert werden. Gewollter Nachteil hierbei ist die begrenzte Sicht der GC-Spieler durch die Splitscreen-Auftei-lung auf dem Fernseher, während der GBA-Spieler das komplette Spielfeld überblicken kann. Pac-Mans Ziel ist es, alle Punkte eines Spielfeldes abzuräumen, bevor die Geister ihn fangen können. Der Geist, der Pac-Man erwischt, spielt in der nächsten Runde Pac-Man. Damit nicht so schnell Langeweile aufkommt, hat Namco dem Titel sechs verschiedene Spielfelder spendiert. Als Einzeltitel zum Vollpreis wäre das Spiel etwas mau, aber als kostenlose Dreingabe zu *R: Racing* ist *Pac-Man Vs.* eine willkommene Ergänzung und bietet immer mal wieder eine nette Multiplayer-Gaudi für Jung und Alt! **(sd)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 2004



BEKANNT **Alle jagen den gelben Mampfer.**

VERSCHIEDEN **Sechs unterschiedliche Spielfelder stehen zur Verfügung.**

hat die PlayStation-2- und GameCube-Fassung von Sam Fishers neuem Abenteuer auf unbestimmte Zeit verschoben. Die PC-, Xbox- und GBA-Versionen sollen wie geplant am 26. März erscheinen. **+++ KOOPERATION** TDK arbeitet für *Knights of the Temple* mit der niederländischen Gothic-Metal-Band Within Temptation zusammen. Die Musikgruppe wird die offizielle Musik zu dem Hack&Slay-Spektakel liefern. Außerdem plant man gemeinsame Marketing-Aktionen. **+++ ROLLENSPIELOFFENSIVE** Nach Informationen diverser Internetseiten hat Namco mittlerweile bestätigt, dass die Rollenspiele *Tales of Symphonia* und *Baten Kaitos* auch in Europa erscheinen. Aufgrund der aufwendigen Lokalisierung soll es jedoch nicht vor Ende 2004/Anfang 2005 so weit sein. Wir halten euch auf dem Laufenden. **+++ EXKLUSIVABKOMMEN** Vivendi und Radical haben ein Vertriebsabkommen geschlossen, das die Entwicklung von sechs Multiplattform-Titeln umfasst. Außerdem hat Vivendi die Option, das Studio Radical aufzukaufen. **+++ BESUCHERREKORD** Zur Nürnberger Spielwarenmesse 2004 strömten mehr als 78.000 Fach-Besucher aus 108 Ländern – so viel wie nie zuvor. **+++ TOP 3** Konami zählte 2003 zu den Top-3-Publishern in Deutschland. Die Firma konnte in den wöchentlichen Media-Control-Charts 96-mal Platz 1 belegen, was einen Anteil von knapp 30 Prozent aller Topseller für die sechs Konsolensysteme bedeutet. **+++ VERLUSTE** Microsoft hat weiterhin Verluste in der Spiele-Sparte zu vermelden. Die Home and Entertainment Division machte im 2. Quartal des laufenden Geschäftsjahres einen Verlust von 394 Millionen Dollar bei einem Umsatz von 1,27 Mrd. Dollar. **+++ WEITER DABEI** Nintendo betonte erneut, dass an einem GameCube-Nachfolger gearbeitet werde, der dann auf den Markt komme, wenn PlayStation 3 und Xbox 2 veröffentlicht würden. Nintendo rechnet mit einer Veröffentlichung Ende 2005/Anfang 2006. **+++ WENIGER GEWINN** Nintendo senkt seine Gewinnprognose für das laufende Geschäftsjahr aufgrund schwächelnder Verkäufe und des sehr starken Yen. Dennoch rechnet man nach wie vor mit einem stolzen Gewinn von 54 Mrd. Yen.

NEWS

NA LOGO Die bekannten Charaktere gehören zum Pflichtprogramm.

Dragon Ball Z: Taiketsu

BEAT 'EM UP **Atari liefert mal wieder Nachschub für Fans der Anime-Serie!**

Mit *Dragon Ball Z: Taiketsu* geht die Prügelspiel-Serie in die nächste Runde. Basierend auf dem berühmten TV-Franchise könnt ihr in *Taiketsu* 16 beliebte *Dragon Ball* Z-Charaktere bekämpfen. Die mächtigen Special- und Combo-Moves könnt ihr nicht nur gegen den Computer einsetzen, sondern auch per Linkkabel in einem Duell gegen einen Kumpel. Darüber hinaus könnt ihr noch diverse Power-ups verwenden, um euren Kontrahenten einzuheizen. Fans dürfte hier wieder ein ganz heißer Action-Spaß erwarten! **(fs)**

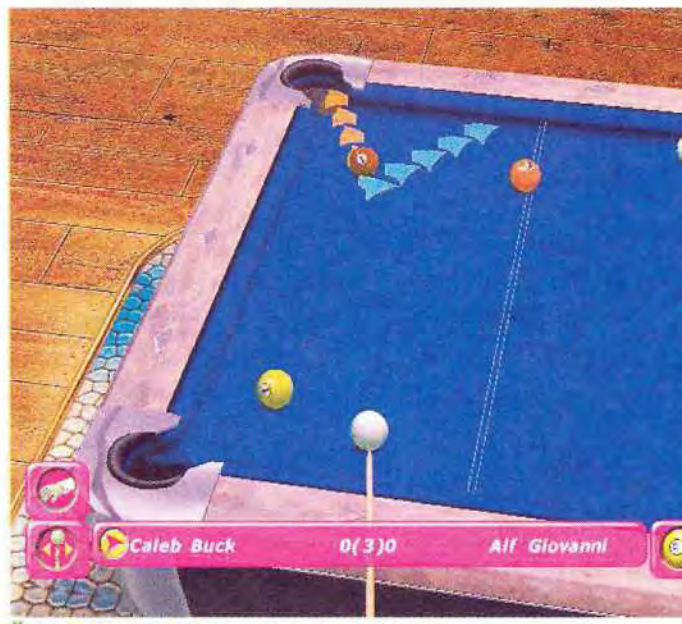
Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 11. März

World Championship Pool 2004

SPORT (SONSTIGES) **Endlich eine Billardsimulation für den GameCube.**

Freunde des meist in Kneipen gespielten Billardsports werden aufatmen: endlich eine Umsetzung für den GameCube! BigBen liefert mit *World Championship Pool 2004* die erste Billardsimulation für den GameCube. Elf der besten Pool-Spieler weltweit wurden in das Spiel integriert. Dazu gehört auch der deutsche Weltmeister Thorsten Hohmann. Ihr habt die Wahl zwischen sechs verschiedenen Spielmodi, darunter 8-Ball, 9-Ball, Snooker, Trick Shots und Fun Games. Wer möchte, kann im Career-Mode seine eigene Karriere als Billardprofi starten. Die Präsentation ähnelt einer TV-Übertragung und wirkt durchaus überzeugend. Ein realistisches Ballverhalten und eine dynamische Kameraführung lassen Fans anerkennend mit der Zunge schnalzen. **(sd)**

Hersteller: Bigben
Internet: www.bigben.de
Termin: 5. März



ÜBERSICHTLICH **Ihr könnt die Kameraperspektive frei wählen. So macht Billard Spaß!**

NCon: Größtes Nintendo-Fantreffen Deutschlands

FANTREFFEN **Dritte Convention in der Nähe von Köln/Bonn.**

Die NCon ist eine Nintendo-Convention, die von Fans für Fans organisiert wird. Vom 2. bis zum 4. April findet die dritte NCon in Bad Münstereifel statt. Auf der größten Veranstaltung dieser Art in Deutschland habt ihr die Gelegenheit, ausgiebige Daddel-Sessions zu veranstalten, an Turnieren und Gewinnspielen teilzunehmen sowie jede Menge neuer Menschen kennen zu lernen. Für eine Eintrittsgebühr von 12 Euro erhaltet ihr neben einem Schlafplatz auch ein Frühstück in der Cafeteria. Genaue Informationen – unter anderem zur Anmeldung – erhaltet ihr unter www.ncon.org. **(fs)**

INFO **KURZ & KNAPP**

JOYSTICKS
Take 2 vertreibt nicht nur Spiele, sondern neuerdings auch Bücher. Gemeinsam mit dem Gameplan Verlag hat der Publisher das Buch *Joysticks – Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004* veröffentlicht. Neben richtigen Raritäten stellen die Verfasser abgedrehte, aber auch aktuelle Controller inklusive Bewertungen vor. Wer eine umfassende Joystick-Biografie vom ersten Atari-Joypad bis zum GameCube-Controller haben möchte, sollte sich das Buch einmal anschauen. Ein Schmunzeln beim Anblick der älteren „Geräte" ist gewiss! Das Buch kostet € 17,80.

KEIN BURNOUT 3
Wie Electronic Arts bekannt gegeben hat, befindet sich der dritte Teil der actionreichen Rennspielserie nicht für den GameCube in der Entwicklung. Es sei auch nicht geplant, eine Konvertierung der PlayStation-2- oder Xbox-Version für den GameCube vorzunehmen. Zuvor hatte Electronic Arts mitgeteilt, dass es den Vertrieb für *Burnout 3* übernehme. Die ersten beiden Teile wurden noch über Acclaim vertrieben.

Disney's Tricky Mickey

WALT DISNEY PICTURES PRÄSENTIERT

GESCHICKLICHKEIT **Der perfekte Spaß für die etwas Jüngeren!**

Erinnert ihr euch noch an *Disney's Magical Mirror*? Dieses Spiel erschien vor etwa anderthalb Jahren und ist so etwas wie der inoffizielle erste Teil zu *Disney's Tricky Mickey*. Anders als beim Vorgänger handelt es sich beim neuesten Disney-Abenteuer aber nicht um ein Point&Click-Adventure. Vielmehr steuert ihr Mickey oder Minnie direkt mit dem Analogstick und schleicht euch an diversen ulkigen Feinden vorbei. Auf Knopfdruck könnt ihr bestimmte Aktionen durchführen, z. B. euch in einem Fass verstecken oder einen Hebel betätigen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Sterne zu sammeln. Dank der zahlreichen witzigen Animationen und einer netten Geschichte dürfte dieses Spiel ein Heidenspaß für jüngere Spieler werden. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.de
Termin: 12. März

INFO **GEWINNSPIEL**

DVDs zu gewinnen

Neben *Disney's Tricky Mickey* rollen noch weitere Disney-Highlights auf uns zu. In Kooperation mit Buena Vista und Walt Disney Home Entertainment können wir euch zum DVD-Start von *Der König der Löwen 3* (Kaufstart: 11. März, Verleihstart: 4. März) heiße Preise anbieten. Zu gewinnen gibt es:

2x *Der König der Löwen* auf DVD
2x *Der König der Löwen* auf VHS-Kassette
2x Pumba Bean Bag
2x Lithos

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 30"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Disney
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 24. März 2004.

Topspiele vorab sehen

ONLINE-NEWS **Die heißesten Videos auf www.n-zone.de**

Ihr habt einen Bericht in der N-ZONE gelesen und interessiert euch für das Spiel? Dann können wir euch einen ganz besonderen Service anbieten. Denn auf unserer Website unter www.n-zone.de könnt ihr euch jede Menge exklusive Videos herunterladen und geniale Screenshots begutachten. Einfach reinklicken, kostenlos anmelden und an der größten Nintendo-Community Deutschlands teilnehmen. **(fs)**

AKTUELLSTE VIDEOS:	HERSTELLER:	SPIELE-VERÖFFENTLICHUNG:
Conan	TDK Mediactive	April
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Nintendo	11. März
Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft	18. März
James Bond 007: Alles oder nichts	Electronic Arts	Erhältlich
Knights of the Temple	TDK Mediactive	Anfang April
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	26. März
Metroid: Zero Mission	Nintendo	Anfang April
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	Erhältlich
Prince of Persia.	Ubisoft	19. Februar
R: Racing	Electronic Arts	26. März
Sword of Mana	Nintendo	18. März

Heiße Preise für coole Leser!

Gewinne im Wert von über 1.000 Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil
€ 0,12)
CH: 72444
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

News
Seite 9
Mit Buena Vista und Walt Disney Home Entertainment bieten wir euch zur Feier des DVD-Starts von *Der König der Löwen* folgende Preise: 2x DVD, 2x VHS-Kassette, 2x Pumba Bean Bag und 2x Lithos. Um daran teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 30" an die 81114*.

Charts
Seite 36
Beteiligt euch an unserer Umfrage zu euren aktuellen Favoriten und nehmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir 3x *Pitfall: Die verlorene Expedition* (GC) und 3x *Pitfall: Die verlorene Expedition* (GBA). Schreibt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 26" bzw. „NZ 27" mit den Nummern eurer Favoriten (z. B: „NZ 26 60" bzw. „NZ 27 25") an die 81114*.

DHdR: Die Rückkehr des Königs
Seite 69
In Kooperation mit Electronic Arts präsentieren wir euch ein geniales Gewinnspiel. Schreibt und einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 28" an die 81114*. Daraufhin werden euch nach und nach fünf Fragen zugesandt. Beantwortet ihr alle Fragen richtig, nehmt ihr automatisch an der Verlosung teil. Gewinnen könnt ihr eine limitierte Ork-Figur, 3 Spiele, 3 PC-Mäuse und 3 Mousepads.

Leserbriefe
Seite 79
Zum GC-Start von *World Racing* wollen wir zusammen mit TDK Mediactive einen gebrushten *World Racing*-GameCube inklusive Logitech Force Feedback Wheel plus Spiel an den Mann bringen. Wer sich diesen hammergeilen Preis krallen möchte, muss uns lediglich eine SMS mit dem Inhalt „NZ 29" an die 81114* schicken.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Die Katze ist aus dem Sack: Nintendo enthüllt das **mysteriöse Produkt!**

Nintendo Double Screen

Abb: unterscheidet sich vom finalen Produkt.

MEINUNG | **NINTENDO DS**

Fabian Sluga
freut sich auf was Neues.

Top oder Flop?

Ich beurteile das Nintendo DS nicht ganz so kritisch wie Heinrich. Sicher weiß man nicht, was Nintendo da wieder in der Hardware-Küche ausgetüftelt hat. Und natürlich kann das Nintendo DS ein Flop werden, wenn Nintendo nicht die richtigen Spiele bringt, nicht für Dritthersteller-Unterstützung sorgt und vor allem nicht das richtige Marketing fährt. Falls Nintendo das allerdings hinbekommt, dann könnte uns hier ein ganz fantastisches Gerät mit tollen Spielen erwarten. Und darauf kommt es uns Gamern doch schließlich an, oder nicht? Außerdem hat Nintendo immer noch ein Ass im Ärmel: den Preis! Analysten gehen von einem Preis des Nintendo DS von 150 Euro oder darunter aus. Sonys PSP soll mindestens das Doppelte kosten.

Bereits seit Monaten schürt Nintendo den Hype um ein revolutionäres Produkt, das auf der E3 2004 vorgestellt werden soll. Die Videospielwelt rätselte, worum es sich wohl handeln könnte. Jetzt hat Nintendo völlig überraschend einige Details zur neuen Konsole bekannt gegeben.

ZWEI DISPLAYS: DOPPELTER SPASS?

Der Name der neuen Konsole lautet „Nintendo Double Screen". Die von Nintendo angekündig- te Revolution deutet der Name bereits an: Die neue Nintendo-Konsole wird portabel sein und über zwei (!) unabhängig voneinander funktionierende Displays verfügen. Die Displays sind mit einer Größe von drei Zoll minimal größer als die des Game Boy Advance und man soll sie separat oder als einen großen Schirm nutzen können. Das Nintendo DS wird über separate Prozessoren sowie einen Halbleiter-Speicher von einem Gigabit verfügen. Dieser Halbleiter-Speicher soll in der Herstellung sehr günstig sein und die vom Game Boy Advance bekannten Module als Spiele-Datenträger ablösen. Die Markteinführung der neuen Konsole ist weltweit für Ende 2004 vorgesehen. Nintendo selbst werkelt bereits fleißig an den ersten Spielen. Darüber hinaus, so informierte Nintendo in einer Pressemitteilung, sei man in Verhandlungen mit Drittherstellern aus der ganzen Welt. War zunächst noch unklar, ob die Dritthersteller bereits über Development-Kits für die neue Konsole verfügen, so wurde mittlerweile bekannt, dass einige japanische Entwicklungshäuser, allen voran Sega, teilweise bereits seit Ende 2003 über Entwicklungstools verfügen. Schenkt man einigen führenden Internetseiten Glauben, dann sind die Development-Kits für amerikanische Entwickler gerade auf dem Weg. Nintendo tut auch gut daran, die Development Kits frühzeitig auszuliefern, denn immer noch gilt das altbekannte Motto: „Software sells hardware – Software verkauft Hardware". Nintendo möchte das neue Produkt auf der E3 2004 vorstellen. Bilder der neuen Konsole hat Nintendo bislang nicht veröffentlicht. Das Nintendo DS soll kein Ersatz für den Game Boy Advance sein.

FOTOMONTAGE
So könnte die neue Nintendo-Konsole aussehen.

Vielmehr möchte man die neue Konsole als drittes Standbein neben GameCube und Game Boy Advance etablieren.

NEUE SPIEL-DIMENSIONEN

Als Beispiel, was man mit der neuen Konsole alles machen könnte, führte Nintendo ein Fußballspiel an. Während man auf dem einen Display das Spielgeschehen aus einer übersichtlichen Perspektive von Ferne betrachtet, könnte man sich auf dem zweiten Bildschirm mithilfe einer Nahansicht ganz auf das Tor oder ein Foul konzentrieren. Bisher möchte sich Nintendo allerdings noch nicht tiefer in die Karten schauen lassen. Aber dem japanischen Videospielgiganten schlugen nach der Ankündigung der neuen Konsole teilweise kritische Töne entgegen. Einige Skeptiker sagen dem Nintendo DS ein Scheitern wie einst beim Virtual Boy voraus. Allerdings sollte man mit Negativ-Prognosen vorsichtig sein und erst einmal schauen, was Nintendo auf der E3 präsentiert. Wir möchten von euch wissen, was ihr von dem neuen Gerät haltet und was für Spiele ihr euch auf dem Nintendo DS vorstellen könntet. Schreibt an n-zone@computec.de oder diskutiert in unseren Foren unter www.n-zone.de.

FABIAN SLUGA

INFO ENTWICKLER-EINDRÜCKE

Auf Stimmenfang

Wir haben bei einigen Entwicklern nachgefragt, was sie vom Nintendo DS halten.

JULIEN BARES, UBISOFT, PRODUCER VON XIII

N-ZONE: **Können denn zwei Bildschirme wirklich einen solchen Einfluss auf das Spielerlebnis haben? Haben Sie Spielideen?**
Julien: Ja, können sie. Man kann beispielsweise die Spielwelt viel größer darstellen. Und für Rollenspiele sind zwei Bildschirme ebenfalls ganz fantastisch. Auf dem einen Schirm wird dann das Spielgeschehen, auf dem anderen das Inventar angezeigt. Auch für Flugzeug-Spiele würden sich diese zwei Bildschirme hervorragend anbieten.

N-ZONE: **Nintendo hat sein mysteriöses Produkt enthüllt. Was halten Sie von der neuen Konsole?**
Julien: Ich weiß noch nicht genau, was ich von der Konsole halten soll. Ist es ein abwärtskompatibler GBA oder ein komplett neues Produkt? Mein erster Gedanke war: „Das Game & Watch ist zurück!" Ich erinnere mich, dass das Game & Watch ein sehr intensives Spielerlebnis bot.

N-ZONE: **Werden Sie denn für Nintendos Double-Screen-Konsole entwickeln?**
Julien: Wir haben momentan keine Pläne für ein Handheld-Spiel. Allerdings würde ich sehr gerne welche entwickeln.

CHRISTOPHER SCHMITZ, EXECUTIVE PRODUCER, TDK

N-ZONE: **Was hältst du von der neuen Nintendo-Konsole?**
Chris: Das ist ein sehr interessantes Konzept. Wir sind schon gespannt auf den Release der neuen Konsole, planen jedoch zurzeit noch keinen Titel für dieses Gerät.

N-ZONE: **Wie können sich denn zwei Bildschirme in Spielen auswirken?**
Chris: Wir evaluieren derzeit die zur Verfügung stehenden Informationen und können leider zu Spielkonzepten noch keine Auskunft geben.

MEINUNG NINTENDO DS

Heinrich Lenhardt
ist noch skeptisch.

Doppeltes Spiel

Wenn es um verschrobene Hardware-Ideen geht, dann ist auf Nintendo Verlass. Wer sonst wäre auf Kuriositäten wie den eReader gekommen, eine Art ansteckbaren Barcode-Leser, mit dem sich US-Spieler Zusatzdaten auf ihren Game Boy Advance ziehen können? Das Problem an dem Ding ist nur, dass die Zahl der sinnvollen Einsatzmöglichkeiten äußerst überschaubar ist. Ähnlich geht's mir mit der DS-Ankündigung: Ein doppelter Bildschirm ist mal was Neues, aber ich sehe nicht, wie der Spielgenuss dadurch in neue Stratosphären katapultiert werden soll. Sollte man die Entwicklungsanstrengungen nicht lieber in eine Art abwärtskompatiblen Super-GBA stecken? Das Nintendo DS braucht auf jeden Fall geniale Spiele von Nintendo selber, denn mit enthusiastischem Third-Party-Support würde ich anfangs kaum rechnen. GBA und Sony PSP sind relativ sichere Sachen, während viele Wirtschaftsanalysten die Erfolgschancen des DS derzeit noch skeptisch beurteilen. Flops wie Nokias N-Gage zeigen zudem, wie schwer es ist, völlig neue Mobilspiel-Standards zu etablieren. Allerdings muss man zugeben, dass angesichts des kargen Informationsbestandes alle Spekulationen über Sinn, Zweck und Marktchancen des Nintendo DS derzeit heiße Luft sind. Das Bildschirm-Pärchen soll ja nur eines von mehreren „innovativen Features" sein. Das Display-Doppel alleine wäre für mich jedenfalls kein zwingender Kaufgrund.

GAME & WATCH Schon früher hatte Nintendo Konsolen mit zwei Bildschirmen im Angebot.

GESCHEITERT Hoffentlich ist dem Nintendo DS mehr Erfolg beschieden als dem Virtual Boy.

Das beste Zubehör

Mittlerweile gibt es jede Menge Zubehör für den GameCube und den GBA (SP). Für unser Hardware-Special haben wir für euch **die besten Produkte ausfindig gemacht.**

Controller

Wer nicht gerne allein vor der Konsole hockt, braucht Mitspieler – und die natürlich einen oder mehrere Controller. Wir stellen euch die besten Geräte in detaillierten Mini-Tests vor.

1. PLATZ
GameCube Controller

Hersteller: .....Nintendo
Preis:.....Ca. € 35,-

Pro: **Liegt hervorragend in der Hand, ausgezeichnete Verarbeitung, präziser Analogstick und guter Widerstand der Knöpfe**

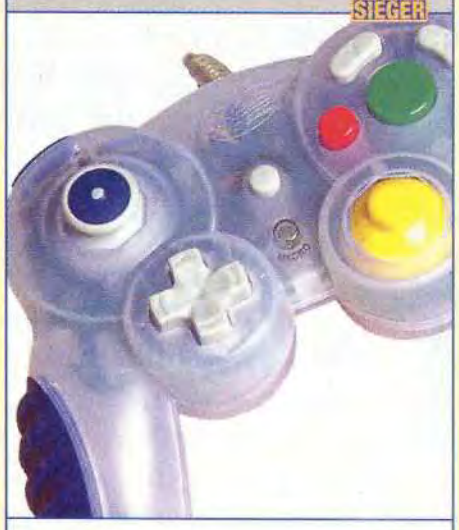
Kontra: Keine Extras, für große Hände zu kleines Digital-Kreuz, im Vergleich sehr teuer

Design:.....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Super

Gesamtwertung: .....Super

Fazit: Nach wie vor die Controller-Referenz: Nintendos GameCube Controller liegt sehr gut in der Hand und ist erstklassig verarbeitet. Das hat auch seinen Preis – mit 35 Euro ist das Gerät nicht gerade günstig. Leider hat der Controller Design-Mankos – so werden sich Spieler mit besonders großen Händen über das kleine Digi-Kreuz und den schwer zu erreichenden Z-Knopf ärgern.

2. PLATZ
MicroCON



Hersteller: .....Madcatz
Preis:.....Ca. € 20,-

Pro: **Gummierte Seiten, kleines Format und sehr langes Kabel (2,5 m)**

Kontra: –

Design:.....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Sehr gut

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Bei dem MicroCON liegen die Knöpfe und Tasten wesentlich näher beieinander als bei Nintendos Original-Controller. Die Außenseiten der Griffe sind mit einer praktischen Gummischicht überzogen – diese bietet guten Halt im Spiel. Die Verarbeitung des MicroCON ist erstklassig, die Analog-Sticks präzise und das Kabel mit 2,5 Metern mehr als ausreichend lang.

3. PLATZ
Airflo Controller

Hersteller: .....Jeruel Gamewear
Preis: .....Ca. € 28,-

Pro: **Gute Verarbeitung, regelbare Fingerlüftung**

Kontra: Sehr laut im Betrieb

Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung:.....Sehr gut

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Durch einen kleinen Lüfter und diverse Öffnungen und kleine Löcher kühlt dieser Controller schwitzige Spielerhände. Die Verarbeitung ist überraschend gut und die Analog-Sticks arbeiten präzise und zuverlässig. Das Digi-Kreuz ist etwas größer als das des Nintendo-Originals, die Feuertasten und auch die Trigger an der Controller-Front sind ebenfalls exzellent verarbeitet.

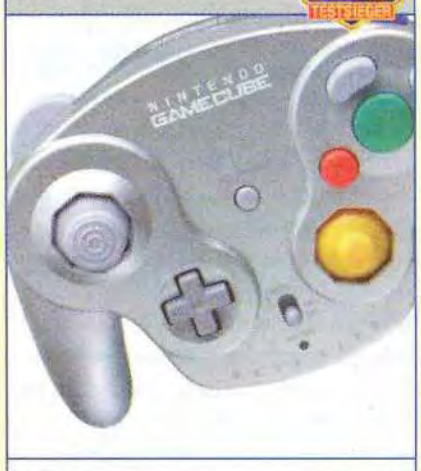
MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Madcatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
Airflo Controller	Jeruel Gamewear	Ca. € 28,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben Interactive	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
CubiCON Pad	Mad Catz	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
CubePad Advance	Speedlink	Ca. € 40,-	Sehr gut
Firestorm Powershock Controller	Thrustmaster	Ca. € 23,-	Sehr gut
Rumble Controller	Maxtronik	Ca. € 18,-	Gut
GC Pro Pad	Logic 3	Ca. € 20,-	Gut
GameCube Controller	Saitek	Ca. € 30,-	Gut
Cyclone	Hama	Ca. € 26,-	Gut
Superpad (2. Auflage)	Interact	Ca. € 30,-	Gut
MicroCON Pad	Mad Catz	Ca. € 25,-	Gut
GTV90	Saitek	Ca. € 15,-	Gut
Advanced Controller	Joytech	Ca. € 20,-	OK
Controller GC-100	Hama	Ca. € 12,-	OK
Analog Gamepad	Thrustmaster	Ca. € 20,-	OK
Cubix Controller	Hama	Ca. € 30,-	OK

Funk-Controller

Mit kabellosen Controllern könnt ihr auch bequem vom Bett oder Sofa aus spielen. Wir stellen euch die besten Produkte aus dieser Kategorie einzeln vor.

1. PLATZ
Wavebird



Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....Ca. € 45,-

Pro: **Lange Lebensdauer (100 Stunden) der Batterien, Design des Original-Controllers**

Kontra: Keine Rumble-Funktion

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Super

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Auch der kabellose Nintendo-Controller kommt in die Jahre – und ist mittlerweile schon für 45 Euro zu haben. Das Design gleicht Nintendos GameCube-Controller und liegt entsprechend gut in den Händen. Das Gerät bietet eine lange Batterie-Lebenszeit von über 100 Stunden – allerdings nur, weil man auf stromhungrige Rumble-Motoren verzichtet hat. Mit der besonders guten Verarbeitung und dem Original-Design fährt Nintendos Funk-Controller den ersten Platz ein.

2. PLATZ
FunkY

Hersteller: .....Bigben Interactive
Preis: .....Ca. € 30,-

Pro: **Rumble-Funktion, liegt gut in der Hand**

Kontra: Hoher Batterieverbrauch im Rumble-Modus, umständliche Einstellung der Funkfrequenzen

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Gut

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Der FunkY von Bigben Interactive erreicht zwar nur Platz 2, steht dem Nintendo Wavebird aber in nichts nach. Im Gegenteil, der Funk-Controller bietet auf Wunsch sogar einen Rumble-Modus. Die eingebauten Motoren drücken natürlich die Lebenszeit der Batterien. Bis zu 20 Stunden könnt ihr mit einer Batterieladung spielen – das ist unserer Meinung nach zu wenig. Ein kleiner Trost: Ohne Rumble-Funktion erhöht sich die Batterie-Lebensdauer auf rund 60 Stunden.

MARKTÜBERSICHT FUNK-CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
Wavebird	Nintendo	Ca. € 45,-	Sehr gut
FunkY	Bigben Interactive	Ca. € 30,-	Sehr gut

Soundsysteme

Der Ton macht die Musik – das gilt auch für Konsolenspiele. Damit GameCube-Spiele auch auf älteren Fernsehern gut rüberkommen, gibt es 5.1-Boxensets.

1. PLATZ
Z-680

Hersteller: .....Logitech
Preis: .....Ca. € 500,-

Pro: **Sehr gute Klangqualität, fetter Bass, große Anzahl unterstützter Soundstandards, 450 Watt effektiv (RMS)**

Kontra: LCD-Anzeige nur teilweise gut lesbar

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Super

Gesamtwertung: .....Super

Fazit: Die Dekoder-Einheit des Z-680 versteht sich nicht nur auf digitale Klangsignale (Dolby Digital, DTS), sondern erkennt (wie das GD-580) auch den relativ neuen analogen Soundstandard Dolby Pro Logic II. Die Fernbedienung regelt unter anderem die Lautstärke sowie die Klangoptionen. Die LCD-Anzeige im Dekoder ist aus einer Entfernung ab etwa einem Meter allerdings nur noch schlecht lesbar. Der satte und saubere Bass macht von Anfang an Spaß, nicht nur dank THX-Zertifikat. Speziell bei Rennspielen macht sich die Pro-Logic-II-Codierung positiv bemerkbar.

2. PLATZ
GD580

Hersteller: .....Creative
Preis: .....Ca. € 200,-

Pro: **Fernbedienung, gute Ausstattung, sehr guter Pro-Logic-II-Klang**

Kontra: Gesamtleistung: 47 Watt

Design: .....Gut
Verarbeitung: .....Gut
Handhabung: .....Gut

Gesamtwertung: .....Gut

Fazit: Das GD580 besteht aus fünf Lautsprechern, einem Tieftöner und einem Dolby-Pro-Logic-2-Dekoder. An dem schwarzen Kasten befindet sich der Lautstärkeregler und ein Schalter, mit dem ihr die Klangquelle (analog und digital) auswählen könnt. Die Gesamtleistung des GD580 liegt bei 47 Watt – das reicht für mittelgroße bis kleine Räume gerade aus. Der Umgebungsklang mit den Pro-Logic-2-Spielen *Rogue Squadron 3: Rebel Strike*, *Burnout 2* und *Metroid Prime* hat uns umgehauen. Besonders tiefe Töne unterhalb 40 Hertz kann das GD580 aber nicht wiedergeben – der Subwoofer tut zwar sein Bestes, kann mit dem Bass des Z-680 aber nicht mithalten.

MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
Z-680	Logitech	Ca. € 500,-	Super
GD580	Creative	Ca. € 200,-	Gut

INFO INTERNET-ADRESSEN

Hersteller-Kontakte

Ihr wollt weitere Infos zu den Produkten oder sie möglicherweise gleich bestellen? Dann schaut einfach in unsere Liste mit den Internet-Adressen der Hersteller. Viele Händler bieten einen Online-Shop an, bei dem ihr Produkte direkt ordern könnt.

Bigben Interactive ..www.bigbeninteractive.de
Brooklyn .....www.vidis.com
Creative .....www.europe.creative.com
Hama.....www.hama.de
Jöllenbeck.....www.speed-link.com
Logic 3.....www.spectravideo.com
Logitech .....www.logitech.de
Mad Catz.....www.madcatz.de
NBG .....www.nbg-online.de
Nintendo .....www.nintendo.de
Piranha .....www.nbg-online.de
Saitek .....www.saitek.de
Thrustmaster ....www.thrustmaster.de
Wolfsoft .....www.wolfsoft.de

GameCube-Lenkräder

Wenn ihr schon nicht auf der Straße so schnell fahren dürft wie Michael Schumacher, dann sollt ihr euch wenigstens an der Konsole wie ein sechsmaliger Weltmeister fühlen – natürlich nur mit dem passenden Equipment.

1. PLATZ
Force Feedback Steering Wheel

Hersteller:.....Logitech
Preis:.....Ca. € 50,-

Pro: Sehr gute Verarbeitung, starke Force-Feedback-Effekte, drei Meter Strom- und Adapterkabel

Kontra: –

Design:.....Sehr gut
Verarbeitung:.....Sehr gut
Handhabung:.....Sehr gut

Gesamtwertung:.....Sehr gut

Fazit: Dank robuster Schraubverschlüsse könnt ihr das Gerät an jedem Schreibtisch befestigen. Hochqualitative Knöpfe und fast perfekte analoge Schaltwippen hinter dem Lenkrad sorgen für Rennspiel-Spaß pur. Bei *NfS: Hot Pursuit 2*, *Pro Rally*, *Hot Wheels Velocity X* und *Rally Championship* arbeitet das Lenkrad äußerst präzise und erstklassig. Die Krafteffekte sind sehr stark, aber leider nicht flexibel einstellbar. Ein wirklich sehr gutes Lenkrad mit kaum erwähnenswerten kleinen Mängeln.

2. PLATZ
Brooklyn Booster 9000

Hersteller:.....Vidis
Preis:.....Ca. € 70,-

Pro: Gute Verarbeitung, guter Lenkwiderstand

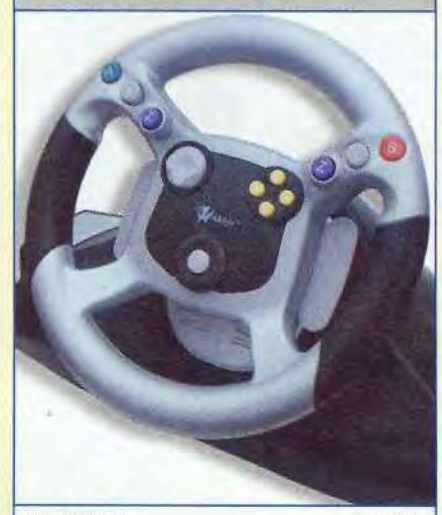
Kontra: Verwirrende Beschriftung, kein separater C-Stick

Design:.....Sehr gut
Verarbeitung:.....Sehr gut
Handhabung:.....Sehr gut

Gesamtwertung:.....Sehr gut

Fazit: Das Booster 9000 ist sehr gut verarbeitet, bietet einen ordentlichen Lenkwiderstand und lässt sich nicht nur an den GameCube, sondern auch an Sonys PlayStation 2 anschließen. Die Steuerung funktioniert sehr präzise und durch die rechts neben dem Lenkrad angebrachte Tiptronic-Gangschaltung kommt echtes Rennfahrer-Feeling auf. Ein sehr gutes Lenkrad, das ohne Rückstellkräfte auskommen muss. Wer sich bei einem Rennen nicht von Motorenwaklern ablenken lassen will, greift zu.

3. PLATZ
Brooklyn Booster 5000



Hersteller:.....Vidis
Preis:.....Ca. € 60,-

Pro: Guter Ansprechpunkt der Lenkung, fester Sitz dank guter Montage

Kontra: Sieht recht billig aus, lockere Pedale verrutschen leicht

Design:.....Gut
Verarbeitung:.....Gut
Handhabung:.....Sehr gut

Gesamtwertung:.....Sehr gut

Fazit: Dieses Lenkrad ist der Vorgänger des Booster 9000, immer noch im Handel erhältlich und nicht zu unterschätzen. Im Vergleich zum Nachfolger ist es nicht so gut verarbeitet und lässt sich auch nicht ganz so präzise steuern, dafür kostet es weniger und besitzt wenigstens separate C-Knöpfe. Die Pedale sind viel zu leicht und besitzen weder eine geriffelte Unterseite, noch Saugnäpfe – bei heftigen Brems- und Beschleunigungsaktionen rutschen sie gerne etwas nach vorne.

MARKTÜBERSICHT LENKRÄDER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
Force Feedback Steering Wheel	Logitech	Ca. € 50,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topdrive Pro	Logic 3	Ca. € 50,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
Topdrive	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Pro Racer	Gamester	Ca. € 40,-	Ok

Fazit: Lenkräder für den GameCube
Wirklich knausrige Spieler sparen beim Lenkrad an der falschen Stelle. Gute Verarbeitung und Lenkbarkeit hat leider auch ihren Preis.

Die wichtigsten Speicherkarten

Viele Stunden Spielzeit können mit einem Mal im Daten-Nirwana verschwinden – hochwertige Speicherkarten sind deshalb ein Muss für jeden Spieler.

MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards mit 59 Blöcken (nach Preis sortiert):			
Memory Card 4 MB	Bigben Interactive	59 Blöcke	Ca. € 6,-
Memory Card 4 MB	Thrustmaster	59 Blöcke	Ca. € 8,-
4 MB Memory Card	Sunflex	59 Blöcke	Ca. € 9,-
Memory Card 4 MB transparent blau	Joytech	59 Blöcke	Ca. € 15,-
Memory Card 59	Nintendo	59 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Cards mit 123 Blöcken (nach Preis sortiert):			
Memory Card 8 MB	Bigben Interactive	123 Blöcke	Ca. € 10,-
Memory Card 8MB	Mad Catz	123 Blöcke	Ca. € 10,-
Memory Card 8 MB Purple	Joytech	123 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Cards mit 251 Blöcken (nach Preis sortiert):			
Memory Card 16 MB	Bigben Interactive	251 Blöcke	Ca. € 16,-
Memory Card 251	Nintendo	251 Blöcke	Ca. € 25,-
16 MB Memory Card	Speedlink	251 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Cards mit 1.019 Blöcken (nach Preis sortiert):			
64 MB Memory Card	Logic 3	1.019 Blöcke	Ca. € 18,-
Memory Card 64 MB	Bigben Interactive	1.019 Blöcke	Ca. € 21,-
Memory Card 64 MB	Piranha	1.019 Blöcke	Ca. € 20,-

Die besten RGB-Kabel

Die beste Bildqualität liefert das mitgelieferte GameCube-Kabel nicht – wir haben ein paar hochwertige Alternativen parat.

MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Bigben Interactive	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

TFT-Monitore

Mit dem GameCube unterwegs? Kein Problem – wir stellen euch drei aktuelle TFT-Bildschirme vor, die euch vom Fernseher befreien.

1. PLATZ
TFT Colour Monitor

Hersteller: .....Joytech
Preis: .....Ca. € 139,-

Pro: **Helles und kontrastreiches Bild, vier Kopfhöreranschlüsse, auch für Importspiele geeignet**

Kontra: Kein 12-V-Adapter fürs Auto

Design: .....Sehr gut
Verarbeitung: .....Sehr gut
Handhabung: .....Super

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Über einen einfachen Schnapp-Mechanismus und einen Stromadapter für das GC-Netzteil ist der kleine, schmucke TFT-Bildschirm im Handumdrehen mit dem GameCube verbunden. Das Bild ist kontrastreich und lässt sich per Schieberegler auch sehr hell einstellen – ebenso wie die Lautstärke der kleinen Lautsprecher und der vier (!) Kopfhörerbuchsen. Ein spezielles Feature: Wer Importspiele startet, kann das Gerät sogar im 60-Hertz-Modus betreiben.

2. PLATZ
LCD Games Screen

Hersteller: .....Bigben Interactive
Preis: .....Ca. € 130,-

Pro: **Weitere AV-Geräte anschließbar, unterstützt 60-Hertz-Modus, Adapter für Zigaretten-Anzünder im Auto**

Kontra: Unterstützt kein NTSC, sichtbarer Nachzieheffekt, Display spiegelt

Gesamtwertung: .....Ok

3. PLATZ
TFT Screen

Hersteller: .....Logic 3
Preis: .....Ca. € 150,-

Pro: **Kopfhörerausgang**

Kontra: Schlechte Bildqualität, zu teuer, keine weiteren Geräte anschließbar

Gesamtwertung: .....Schwach

MARKTÜBERSICHT TFT-MONITORE (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
TFT Colour Monitor	Joytech	Ca. €139,-	Sehr gut
LCD Games Screen	Bigben Interactive	Ca. €130,-	Ok
TFT Screen	Logic 3	Ca. €150,-	Schwach
TFT 5000 Flatscreen	Brooklyn	Ca. €180,-	Schwach
Integral 3 LCD Monitor	Thrustmaster	Ca. €150,-	Schlecht

Fazit: TFT-Monitore für den GameCube
Schön, dass es für den GameCube portable Bildschirme gibt, die man einfach nur auf die Konsole stecken muss. Leider ist die Bildqualität der meisten Geräte schlecht, deshalb können wir euch eigentlich nur den Testsieger ohne Einschränkung empfehlen.

Sonstiges

Nicht jedes GameCube-Gerät lässt sich in eine Kategorie pressen – hier stellen wir euch die interessantesten GameCube-Spezialitäten vor!

Breitband- und Modem-Adapter

Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....Ca. € 50,-

Gesamtwertung: .....Super

Fazit: *Phantasy Star Online 1+2* ist das einzige Online-Spiel für den GameCube. Um es zu spielen, braucht ihr einen Internetzugang, einen der beiden Adapter (DSL = Breitband; analoges Telefon = Modem), das Spiel selbst (ca. 55 Euro) und ein Spiel-Abo (monatlich ca. 9 Euro) – ein teurer Spaß, der sich nur bei sehr viel Freizeit lohnt. Mit dem Breitbandadapter könnt ihr aber auch Netzwerkspiele mit einem anderen GameCube spielen. Aktuelle Netzwerkspiele sind *Mario Kart: Double Dash!!*, *1080° Avalanche* sowie *Kirby Air Ride*.

Game Boy Player

Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....ca. € 60,-

Gesamtwertung: .....Super

Fazit: Der Game Boy Player wird unter den GameCube geschraubt und stellt Game-Boy-Spiele 1:1 auf dem Fernseher scharf und unverzerrt dar. Das Gerät ist auch zu alten Game-Boy-Spielen kompatibel und kann mit einem Adapterkabel und einem GBA sogar Multiplayer-Spiele auf dem Fernseher abspielen.

Flight Stick

Hersteller: .....Thrustmaster
Preis: .....Ca. € 40,-

Gesamtwertung: .....Gut

Fazit: Wie der Name bereits verrät, ist der Flight Stick hauptsächlich für Flugspiele geeignet. Sieben Aktionstasten, ein C-Stick, ein 8-Wege-Coolie-Hat zur Einstellung der Kamera-Sicht und ein eingebauter Motor mit flexibler Vibrationsstärke machen den Flight Stick zum perfekten Joystick für GameCube-Flugspiele.

Freeloader

Hersteller: .....Bigben Interactive
Preis: .....Ca. € 15,-

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Mit dieser Boot-Disk könnt ihr problemlos Importspiele auf dem deutschen GameCube (PAL-Fernsehstandard) spielen. Einfach die CD vor dem Start ins Laufwerk legen, Konsole starten und dann die CD tauschen – einfacher geht's nicht. Achtung: Für amerikanische oder japanische Spiele braucht Ihr eine separate Speicherkarte.

GBA-Zubehör

GBA SP Deluxe Pack

Hersteller: .....Logic 3
Preis: .....Ca. € 30,-

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Die Schutzhülle aus transparentem, weichem Plastik sieht nicht nur cool aus, sondern verleiht dem GBA SP auch noch etwas mehr Griff. Wem das nicht reicht, der greift zur beigelegten Griff-Erweiterung. Mit im Paket: ein Kopfhörer samt GBA-SP-Adapter, eine coole Ladestation sowie ein Ladegerät für den Zigarettenanzünder.

Combo Game Cases

Hersteller: .....Jöllenbeck
Preis: .....Ca. € 4,-

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Wenn ihr eure Spiele so sicher wie möglich verstauen wollt, braucht ihr die sechs Combo Game Cases. Sie beherbergen jeweils zwei GBA-Spiele oder ein größeres Spiel für den Game Boy oder Game Boy Color. Selbst Ersatz-Akkus für den GBA SP könnt ihr in den Plastikschalen verstauen. Für vier Euro eine sehr gute Anschaffung!

GBA TV Converter

Hersteller: .....Vidis
Preis: .....Ca. € 69,-

Gesamtwertung: .....Sehr gut

Fazit: Mit diesem Wandler könnt ihr den Handheld per Cinch-Kabel oder S-Video-Verbindung an den Fernseher anschließen – inklusive Stereo-Sound. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müsst euren GBA aufschrauben und verliert dadurch die Garantie. Die Installation ist kinderleicht und wird in der Anleitung gut beschrieben.

Das braucht ihr!

Auch wenn der Akku des GBA SP sehr lange vorhält, bieten viele Hersteller schon für wenige Euro Akkupacks an – so hat Bigben Interactive einen Akku für 10 Euro im Angebot, der etwas kräftiger als das Original ist. GBA-SP-Spieler sollten sich außerdem einen Kopfhörer-Adapter (Nintendo: 15 Euro) oder gleich ein deutlich günstigeres Set aus Kopfhörern und Adapter (Joytech: 5 Euro) zulegen. Für 35 Euro bietet Hersteller Datel in Deutschland auch das beliebte Schummelmodul Action Replay an – damit könnt ihr in vielen Spielen Levels freischalten und sogar nachträglich per PC neue Cheats auf das Modul laden. Von der Anschaffung von Lampen und Lupen für jede Art von Game Boy raten wir euch an dieser Stelle ab. Im Laufe der letzten Jahre hat es kein Hersteller geschafft, brauchbare Produkte in diesen Bereichen in den Handel zu bringen.

Harvest Moon A Wonderful Life

In die Gummistiefel, fertig, los! Mit dieser Farm-Simulation könnt ihr in die Haut eines Vollblutbauern schlüpfen.

TEUER GENUG Das kürzlich bestellte Huhn ist endlich da!

Als kleines Kind war ich mit meinen Eltern einmal ein paar Tage im Urlaub auf einem Bauernhof. Was mich schon damals störte, war die unglaublich frühe Weckzeit von 5:30 Uhr. Mit diesem Kindheitstrauma im Hinterkopf legte ich mit gemischten Gefühlen die Farm-Simulation *Harvest Moon: A Wonderful Life* in meinen GameCube ein. Nach ein paar Minuten geschah etwas Seltsames: Meine bösen Träume von krähenden Hahnmonstern waren wie weggeblasen und mir erschloss sich die sehr aufregende und extrem unterhaltsame Welt der Landwirtschaft. Der neueste Sprössling der *Harvest Moon*-Serie (es gibt bereits mehrere Vorgänger auf N64, GBA, PSone u. a.) erscheint exklusiv für den GameCube und verblüfft mit einem ausgefeilten Gameplay und einem enorm hohen Suchtpotenzial.

KIKERIKI

Eine Farm-Simulation ist eigentlich genau das, wonach es sich anhört: Ihr spielt einen Bauernjungen, der den Hof seines Vaters von einem kleinen Gehöft zu einem voll funktionsfähigen Landwirtschaftsbetrieb ausbauen soll. Gestartet wird mit einem Bauernhaus, einem Geräteschuppen, einem Stall und einem kleinen Stückchen leeren Acker. Mit nur einer Milchkuh und einem Hofhündchen ist auch die Anzahl eurer Tiere anfänglich eher mau. Um an mehr Geld und somit mehr Gebäude, Geräte und Tiere zu kommen, müsst ihr Produkte herstellen und verkaufen. Dies sind einerseits Obst und Gemüse und andererseits tierische Produkte wie Milch oder Eier. Zuerst einmal müsst ihr euer Feld bestellen. Im nahe liegenden Dorf kauft ihr Saatgut für das Obst oder Gemüse eurer Wahl. Auf eurer Farm pflügt ihr euren Acker, kümmert euch um die Aussaat der Setzlinge und bewässert die frischen Setzlinge. Hierbei muss beachtet werden, dass nicht jede Pflanze zu jeder Jahreszeit wächst. Danach melkt ihr eure Kuh und verkauft die frisch gewonnene Milch. Im Laufe des Spiels werden die Aufgaben nun Schritt für Schritt komplexer: Ihr kauft neue Tiere wie Hühner, Schafe oder Zuchtbullen, vergrößert die Auswahl eurer Nutzpflanzen, baut neue Silos und Ställe und erwerbt effektivere Werkzeuge, etwa größere Gießkannen oder leichtere Heusicheln. Auch ein Adventure-Teil wurde in *Harvest Moon: A Wonderful Life* integriert. So erforscht ihr das Dorf und die nähere Umgebung, interagiert mit Dutzenden von Dorfbewohnern, kauft in diversen Shops

HOME SWEET HOME Nach getaner Arbeit wird entspannt.

WUFF WUFF Auch der Hofhund darf nicht vernachlässigt werden.

SCHMUSEN Mittels der Y-Taste kann geknuddelt werden.

HUNGER Jetzt gibt es Heu für unsere Lieblingskuh.

Gegenstände ein und schmeichelt euch beim anderen Geschlecht ein (eine spätere Heirat ist nicht ausgeschlossen).

DIE LIEBE STECKT IM DETAIL

Was das Spiel so einzigartig macht, sind die unzähligen Möglichkeiten, die euch offen stehen: Ihr kümmert euch um kranke Tiere, schaut im Fernsehen den Wetterbericht, füttert euren Hofhund, amüsiert euch in der Dorfbar, flirtet mit rotbackigen Mädchen in eurem Alter, düngt eure Feldfrüchte usw. Ein weiterer Faktor, der euch sehr lange am Bildschirm kleben lässt, sind die witzigen Details, die überall und ständig zu finden sind. Bei Zuneigung in Form von Streicheleinheiten freuen sich eure Tierchen und sind besser drauf. Mäht ihr den ganzen Tag mit einer schweren Sense, kommt ihr schnell ins Schwitzen und seht bei Überanstrengung sogar Sternchen. Euer Magen beginnt bei Hunger zu knurren, eine nicht gemelkte Kuh muht ohne Unterlass und, und, und. Auch an eine Tageszeit und ein Wettersystem wurde gedacht. Nachts kommt ihr in diverse Gebäude nicht hinein, Ladenbesitzer haben nur tagsüber geöffnet und die Tiere sollten bei Regen in den Stall gebracht werden.

SO SÜÜÜSS ...

Die Welt von *Harvest Moon: A Wonderful Life* ist komplett in 3D dargestellt. Ihr seht eurem Hauptakteur über die Schulter; mit dem linken Stick wird gesteuert, der rechte Stick bewegt die Kamera. Alle anderen Tasten sind, ähnlich wie bei *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, je nach Situation unterschiedlich belegt. Schiebt sich ein Gegenstand zwischen euch und die Kamera, wird dieser transparent dargestellt. Die Texturen sind aufwendig: Bäche, Bäume, Wiesen und Häuser sind detailverliebt dargestellt und sehen sehr gut aus. Alle Akteure, egal ob menschlich oder tierisch, sind extra knuddelig animiert; diese Darstellung ist nicht unbedingt jedermanns Sache, passt aber unheimlich gut zu dem süßen Flair des Spiels. Auch in Sachen Sound kann das Spiel Pluspunkte einheimsen. Die niedlichen Melodien animieren zum Mitpfeifen und die lebendige Soundkulisse eines Bauernhofs wurde gut eingefangen. Alles in allem hat Natsume hier eine wahre Softwareperle in petto, die schon nach kurzer Einspielzeit absolut süchtig macht. Lässt man sich auf die eher ungewöhnliche Thematik ein, versinkt man wochenlang in der komplexen und äußerst unterhaltsamen Welt. Das riecht verdächtig nach einem weiteren Hit für unseren geliebten Würfel!

WINFRIED RUDROF

NACHTWANDERUNG Auch die Tageszeit wird berücksichtigt.

ZUWACHS Wir kaufen uns eine neue Kuh.

VORSCHAU

HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Natsume
Internet: **www.natsume.com**	
Spieler **1**	Termin **18. März**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wer nur im Entferntesten etwas mit Simulationen und/oder Adventures am Hut hat, sollte sich **diesen Titel unbedingt vormerken.**“

„Ein Spiel das herausstich t."

Erfahrt in unserem Entwickler-Interview alles über Ubisofts Farm-Simulation!

Ein so komplexes und detailreiches Spiel wie *Harvest Moon: A Wonderful Life* wirft zahllose Fragen auf, welche wir im Interview mit Yasuhiro Wada von Marvelous Interactive Inc. klären konnten. Wada ist der Produzent der *Harvest Moon*-Reihe und gewährt uns einen Einblick in die Welt der virtuellen Bauernhöfe.

N-ZONE: Beim Testen von *Harvest Moon: A Wonderful Life* drängt sich einem unausweichlich folgende Frage auf: Sind Sie auf einem Bauerhof aufgewachsen oder sind Sie ein Großstadtkind?
YASUHIRO WADA: Ich bin zwar auf dem Land aufgewachsen, aber nicht direkt auf einem Bauernhof. Es war eine eher ländliche Stadt mit viel Natur drum herum.

N-ZONE: Was inspirierte Sie, *Harvest Moon* zu entwicklen?
YASUHIRO WADA: Viele Details kamen aus den Erfahrungen, die ich in meinem Leben gemacht habe. Ich wurde von Filmen, Musik, Novellen, Comics und verschiedenen Kulturen inspiriert und kombinierte diese Eindrücke dann mit denen aus meinem eigenen Leben.

N-ZONE: Wie lange dauerte die Entwicklung von *Harvest Moon* und wie viele Menschen waren daran beteiligt?
Yasuhiro Wada: Die Arbeit an *Harvest Moon* dauerte zwei Jahre. Insgesamt waren zwischen 10 und 35 Leute daran beteiligt.

N-ZONE: Wir haben noch eine sehr persönliche Frage an Sie: Träumen Sie eigentlich auch nachts von Kühen, Hühnern und Schafen?
YASUHIRO WADA: Nein. (grinst)

„Der GameCube war unsere Traumplattform für Harvest Moon!"

N-ZONE: *Harvest Moon* wurde bereits für andere Plattformen wie SNES, N64 oder PSone entwickelt. Warum haben Sie sich nun den GameCube ausgewählt?
YASUHIRO WADA: Ich denke, der GameCube ist die „Traumplattform", also die ideale Konsole für meine Programmierer. Auch werden die *Harvest Moon*-Spiele eher von jüngeren Menschen gespielt, was gut mit dem Zielpublikum des GameCube harmoniert.

LIEBEVOLL Viele Details stammen aus dem echten Leben.

N-ZONE: Welche anderen Spieleprojekte sind in Ihrer Firma gerade geplant?
YASUHIRO WADA: Ich kann leider nicht genauer ins Detail gehen, aber ich arbeite gerade an drei weiteren Projekten.

N-ZONE: Wird es ein weiteres GBA-*Harvest Moon* geben?
YASUHIRO WADA: Ja, jedoch nicht nur für den GBA; ich will *Harvest Moon*-Spiele für jede Konsole entwickeln, sodass jeder sie spielen kann.

N-ZONE: War es anfangs schwer, einen Herausgeber für *Harvest Moon* zu finden? Das Konzept einer Farm-Simulation hört sich nicht gerade wie ein Verkaufsschlager an!
YASUHIRO WADA: Anfangs war es sehr schwer, die *Harvest Moon*-Serie zu etablieren. Ich wollte von Anfang an etwas Einzigartiges erschaffen. Ein Spiel, das aus dem Markt heraussticht, welcher mit einer solch immensen Vielzahl von Spielideen geradezu überschüttet ist. Es war mir ebenfalls sehr wichtig, mit *Harvest Moon* eine Art Kulturform zu schaffen, und ich denke, dass uns dies durchaus gelungen ist.

N-ZONE: Ein Teil von *Harvest Moon* trug den putzigen Namen *Harvest Moon: For Girl*. Der Hauptcharakter war ein Mädchen und das Spiel endete mit der Heirat der Bauernlady. Wollten Sie die Frauen für Videospiele begeistern?
YASUHIRO WADA: Das ist eine heikle Frage. Ich denke grundsätzlich, dass Menschen nicht nach ihrem Geschlecht oder ihrer Rasse beurteilt werden sollten. Dass *Harvest Moon: For Girl* mit der Heirat des weiblichen Hauptcharakters endete, lag eher daran, dass wir aufgrund des Spieldesigns eingeschränkte Möglichkeiten hatten und das Game so enden lassen mussten.

N-ZONE: Wie erklären Sie sich die ungeheure Popularität von *Harvest Moon*? Abgesehen von den beeindruckenden Verkaufszahlen des Spiels gibt es ja von Fan-Homepages bis zu diversen Merchandise-Artikeln alles, was man sich nur vorstellen kann.
YASUHIRO WADA: Die Antwort ist einfach: Weil der Spieler bei *Harvest Moon* kreativ sein kann. Viele Rollenspiele bieten keine wirkliche Interaktivität. Wenn sich das Spielen von Videogames nur auf das Bearbeiten von Tasten beschränkt, kann man genauso gut einen Film ansehen. Der Spieler sollte ein Game mittels seiner Gedanken, Gefühle und seines Handelns kontrollieren – und das ist das Schlüsselelement von *Harvest Moon*. Ein weiterer Aspekt ist die Einbeziehung der Natur; es gibt nicht viele Spiele, die dies berücksichtigen. Jedermann wünscht sich Frieden und die Liebe zu den Menschen und der Natur. Und unser Spiel kann diese Wünsche erfüllen.

N-ZONE: Was für ein bewegender Schlusssatz. Vielen Dank für dieses aufschlussreiche Interview!

Knights of the Temple

Atmosphärischer Kreuzzug mit überzeugendem Gameplay?

In *Knights of the Temple* verschlägt es euch in der Rolle des jungen Tempelritters Paul in das Mittelalter zur Zeit der Kreuzzüge. Ein stimmungsvolles Intro, in dem euer Freund Eric euch sterbend einen Brief überreicht, stimmt hervorragend auf die bevorstehende Gruselmär ein. Der teuflisch böse Lord Bischof hat die schöne Adelle entführt und will mit ihren übersinnlichen Fähigkeiten das Tor zur Hölle öffnen. Als Edelmann habt ihr nur eine Wahl: die holde Maid retten und den Untergang der Welt verhindern. Das junge, schwedische Entwicklerstudio Starbreeze, welches schon mit *Enclave* auf der Xbox erste Lorbeeren einheimsen konnte, hat sich bei seinem ersten GameCube-Projekt mächtig ins Zeug gelegt.

AUF IN DEN KAMPF

Was da schon in den Anfangsminuten über den Bildschirm flimmert, verschlägt einem fast die Sprache. Tolle Texturen, wunderschöne Lichteffekte und ein düsterer Soundtrack schaffen eine unheimliche, beklemmende Atmosphäre. Nur mit einem mickrigen Schwert und leichter Rüstung ausgestattet, beginnt euer Kampf gegen das Böse in den finsteren Burgmauern von Kloster Belmont. Auf der Suche nach Lord Bischof stellt sich euch so mancher fiese Geselle in den Weg. Fehlgeleitete Mönche, schwarze Ritter, Bogenschützen und Kreaturen, die direkt aus der Hölle zu kommen scheinen, wollen euch an der Lösung des Rätsels hindern. Wer nun denkt, bei *Knights of the Temple* handele es sich um ein simples Hack & Slay, wird angesichts der zahlreichen Angriffsmöglichkeiten und Zaubersprüche schnell eines Besseren belehrt.

MULTITALENT

Während ihr zu Beginn nur wenige Schlagmöglichkeiten parat habt, erlernt ihr im Spielverlauf in regelmäßigen Abständen neue Variationen. So zeigt ein Windmühlenschlag, bei dem ihr die Axt oder das Schwert wie die Blätter einer Windmühle rotieren lasst, im Kampf gegen das Böse wesentlich mehr Wirkung als ein einfacher geschwungener

TAKTIK Ohne geschicktes Blocken kommt ihr nicht weit.

BRUTAL Hier werden religiöse Differenzen mit dem Schwert ausgetragen.

INFO WAFFENSAMMLUNG

Lasst die Waffen sprechen

Starbreeze hat sich bei der Auswahl der Waffen nicht lumpen lassen.

Viele verschiedene Schwerter, unzählige, riesige Äxte sowie Pfeil und Bogen - alle mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen - helfen euch beim Kampf gegen das Böse. Hier eine kleine Auswahl der monströsen Hilfsmittel.

STANDARDAUSRÜSTUNG:
Mit dem kleinen Schwert startet ihr in den Kampf.

PFEIL UND BOGEN:
Einige Rätsel lassen sich nur hiermit lösen.

GROSSE AXT:
Diese Axt verursacht eine Menge Schaden.

KEULE:
Diese monströse Keule erhaltet ihr im späteren Spielverlauf.

Schlag über den Kopf. Die Entwickler haben sich wirklich eine Menge einfallen lassen. Als junger Tempelritter beherrscht ihr nicht nur den Kampf mit Schwert, Axt und Pfeil und Bogen perfekt, sondern erlernt auch im weiteren Verlauf unterschiedliche göttliche Zaubersprüche. Falls ihr durch einen Kampf arg geschwächt seid, dürft ihr z. B. einen Heilzauber anwenden und gewinnt verlorene Energie zurück. Die Interaktion mit der Umgebung, die schon in früheren Versionen enthalten war, wurde in sämtlichen Levels konsequent umgesetzt. Viele Kisten und Fässer können zerstört werden und geben Heilsalben oder nützliches Kampfgerät frei.

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT

Überhaupt habt ihr gegen das Böse nur eine Chance, wenn ihr nicht blind drauflosprügelt, sondern das Verhalten des Gegners genau studiert, um Lücken in seinem Kampfstil zu finden. Wartet geduldig auf eure Chance, um die Schlagpausen eures Gegner gekonnt für den eigenen Angriff nutzen zu können. Das überraschend vielfältige Gameplay wird durch kleinere Rätsel aufgelockert. So müssen nicht nur simple Schlüssel zum Öffnen von Türen gefunden, sondern auch einfallsreichere Denksportaufgaben gelöst werden. Hochgeklappte Brücken, die mit Seilen befestigt sind, müssen durch gezielte Schüsse mit Pfeil und Bogen getroffen werden. Mit Wasser gefüllte Schleusen ermöglichen nur dann das Weiterkommen, wenn ihr zuvor vier Schalter in die richtige Reihenfolge gebracht habt. Diese kleinen Aufgaben tragen zur fantastischen Atmosphäre des gesamten Spieles bei und ergänzen perfekt das gradlinige Hack&-Slay-Prinzip.Die tolle Atmosphäre, die wunderschöne Grafik und der orchestrale Sound machen Lust auf mehr.

Wenn alles klappt, präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe den Test und rechnen schon jetzt mit einem kleinen Überraschungshit.

SASCHA DOWIDAT

ABWECHSLUNGSREICH Es gibt gute Kameraperspektiven.

SLOWMOTION Segnet euch das Zeitliche, gibt es eine Zeitlupe.

VORSCHAU
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Genre:	Action
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Starbreeze
Internet:	www.knightsofthetemple.com
Spieler:	1
Termin:	Anfang April

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Vielversprechendes Hack&Slay-Spektakel** mit düsterer Atmosphäre und bombastischer Präsentation“

„Knights of the Temple ist einzigartig"

CHRISTOPHER SCHMITZ

Executive Producer Christopher Schmitz gab uns einen kleinen Einblick über die Arbeit an dem düsteren Actiontitel.

Mit *Knights of the Temple* erwartet uns ein grandioses Ritterspektakel, das zum Überraschungshit werden könnte. Lest im Folgenden, was Christopher Schmitz, Executive Producer, zu sagen hat.

N-ZONE: *Wie entstand die Idee zu Knights of the Temple?*
Christopher Schmitz: Die Kernidee basiert auf einer schwedischen Trilogie über die Tempelritter, die unseren Entwickler Starbreeze und uns sofort fasziniert hat.

N-ZONE: *Sie haben als zeitliche Epoche das Mittelalter gewählt. Warum?*
Christopher Schmitz: Wir wollten uns zum einen deutlich von der derzeitigen Menge reiner Fantasy-Titel abheben und zum anderen waren wir begeistert von den Möglichkeiten eines mittelalterlichen Settings. Wenn es um harte Action geht, gewürzt mit ein wenig Magie und den typischen, verheerenden Waffen des Mittelalters, kommt sicherlich kein Fan von Actionkost zu kurz.

N-ZONE: *Welche konkreten Ziele gab es bei der Entwicklung von Knights hinsichtlich des Gameplays?*
Christopher Schmitz: Das Spiel wurde als klares Hack & Slay mit einigen Adventure-Rätseleinlagen konzipiert. Uns war sehr wichtig, dass der Spieler kein großes und langweiliges Tutorial durcharbeiten muss, sondern sofort in die Handlung einsteigen kann.

N-ZONE: Worauf haben Sie besonderen Wert gelegt?
Christopher Schmitz: Besonderer Wert wurde auf das Kampfsystem und die Animationen gelegt. Bei Starbreeze wurde extra ein Motion-Capture-Studio eingerichtet. Um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden, griff man auf Hollywood-Know-how zurück: Das Studio wird von John Klepper und Davin Coburn betrieben, die auch schon bei *Matrix* mitgewirkt haben. Den Erfolg sieht man sehr deutlich bei allen Kampfszenen und auch in den Zwischensequenzen von *Knights of the Temple.*

N-ZONE: *Haben Sie über einen Coop-Modus nachgedacht?*
Christopher Schmitz: Ja, vielleicht wird er es in eine Fortsetzung von Pauls Abenteuern schaffen ...

N-ZONE: *Wie sehen Sie Knights im Vergleich zu Ttiteln wie Eternal Darkness oder Der Herr der Ringe?*
Christopher Schmitz: Diese beiden Titel haben ihre Stärken und machen sehr viel Spaß. *Knights of the Temple* hebt sich jedoch sehr deutlich von ihnen ab. Das Setting von *Knights of the Temple* ist einzigartig, die klare Ausrichtung auf schnelle Action in Kombination mit einem ausgeklügelten Kampfsystem macht einfach Spaß und ist leicht zugänglich.

N-ZONE: *Worauf sind Sie bei Knights of the Temple besonders stolz?*
Christopher Schmitz: Uns ist es gelungen, ein Spiel mit einer besonders dichten und eindringlichen Atmosphäre auf die Beine zu stellen. Die Kämpfe wirken hart und machen Lust auf mehr.

N-ZONE: *Knights überzeugt vor allem durch eine opulente Grafik und düstere Atmosphäre. Sehen Sie in dieser Art der Präsentation die Zukunft der Videospiele?*
Christopher Schmitz: Ohne opulente Grafik wird sicherlich in Zukunft kein Toptitel mehr daherkommen können. Wichtig ist immer, dass das Zusammenspiel aller Komponenten stimmig ist: Präsentation und Technologie müssen zum Spielprinzip und der Story passen.

„Das Spiel wurde als klares Hack & Slay mit Adventure-Rätseleinlagen konzipiert.."

N-ZONE: *Welche entscheidenden Unterschiede sehen Sie zwischen Conan und Knights, die beide von TDK stammen?*
Christopher Schmitz: Sicher sind beide Titel sehr interessant für Action-Fans, jedoch weisen *Conan* und *Knights of the Temple* deutliche Unterschiede auf. *Knights of the Temple* stellt den Kampf mit mittelalterlichen Waffen deutlich in den Vordergrund und bettet diesen in eine atmosphärisch dichte Vorstellung des finsteren Mittelalters und deren Mythen. Das Spiel ist ein sehr straightes Hack & Slay. Bei *Conan* haben Rätsel und Puzzles eine größere Bedeutung, es müssen Levels intensiv erkundet werden und vor allem muss die gewonnene Erfahrung geplant in neue Fertigkeiten und unterschiedliche Kampftechniken des Charakters investiert werden. *Conan* bietet einen deutlich größeren Adventure-Anteil.

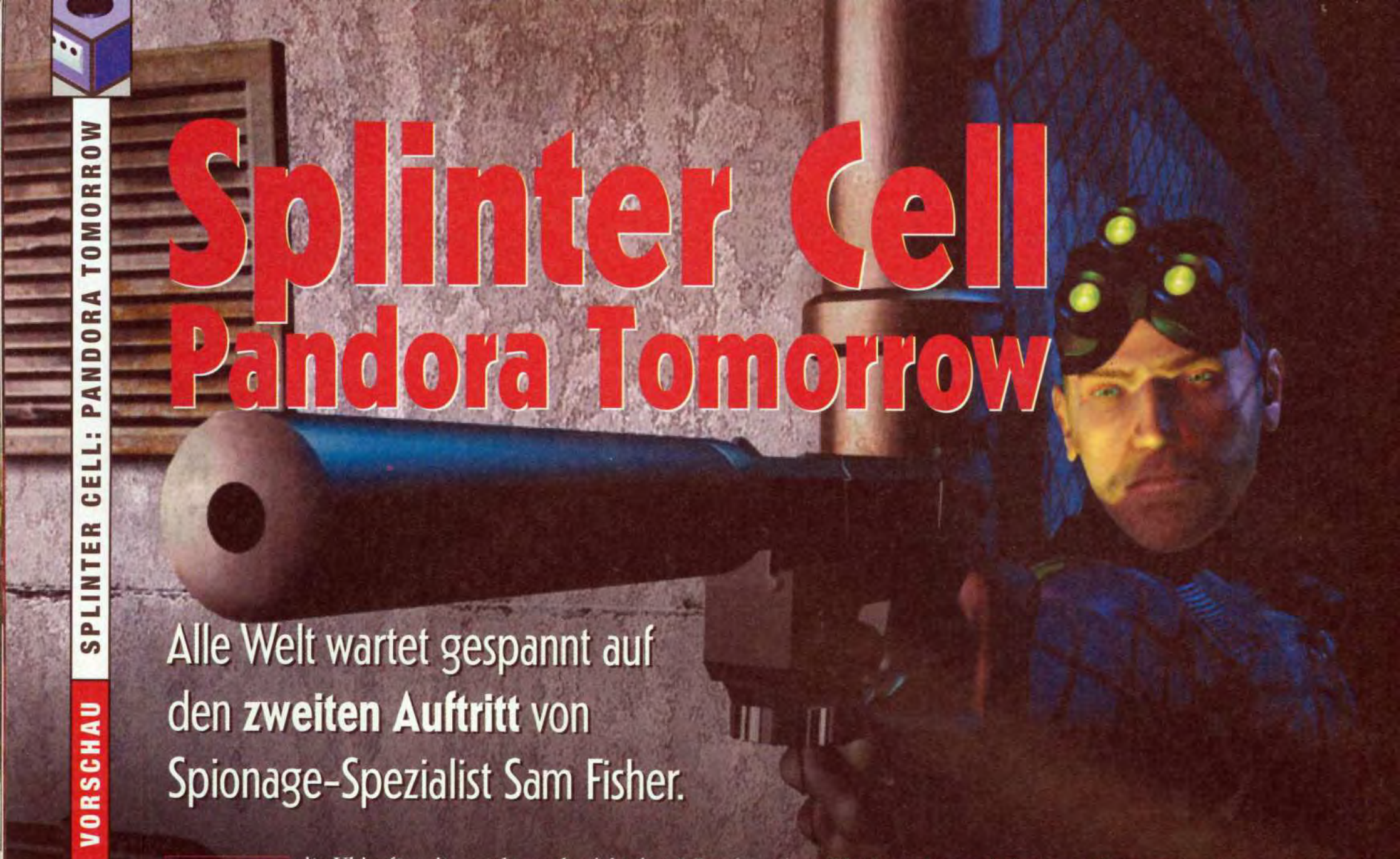
N-ZONE: *Gibt es Planungen für GameCube-exklusive Titel?*
Christopher Schmitz: Unser Ansatz versucht, Titel für eine breite Zielgruppe verfügbar zu machen und sie möglichst als Multiplattform-Release zu veröffentlichen.

N-ZONE: *Bereitet sich TDK bereits auf die nächste Konsolen-Generation vor?*
Christopher Schmitz: Unser Ziel ist es, neue Technologien auch frühzeitig für unsere Veröffentlichungen zu nutzen. Daher bereiten wir uns und unsere Entwickler bereits intensiv auf die neue Konsolengeneration vor.

N-ZONE: Viele Dank für das Interview.

KEINE ANGST Paul nimmt es auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf.

Splinter Cell Pandora Tomorrow



Alle Welt wartet gespannt auf den **zweiten Auftritt** von Spionage-Spezialist Sam Fisher.

Seit Ubisoft mit seiner Ein-Mann-Armee erstmals Premiere feierte, ist geraume Zeit vergangen und der Missmut über das nervtötende Warten auf eine GameCube-Fassung längst vergessen. Als der Publisher dann den offiziellen (konsolenübergreifenden!) Erscheinungstermin der Fortsetzung für den 25. März ankündigte, war die Begeisterung kaum zu bremsen. Leider trudelte wenige Tage vor Redaktionsschluss wider Erwarten eine Pressemitteilung mit folgender Hiobsbotschaft ein: „Aus entwicklungstechnischen Gründen wird das Spiel für den GameCube und die PS2 erst später erscheinen. Ein Datum steht noch nicht fest." Bereits zum zweiten Mal lautet also die Devise: Nur Geduld – alles wird gut!

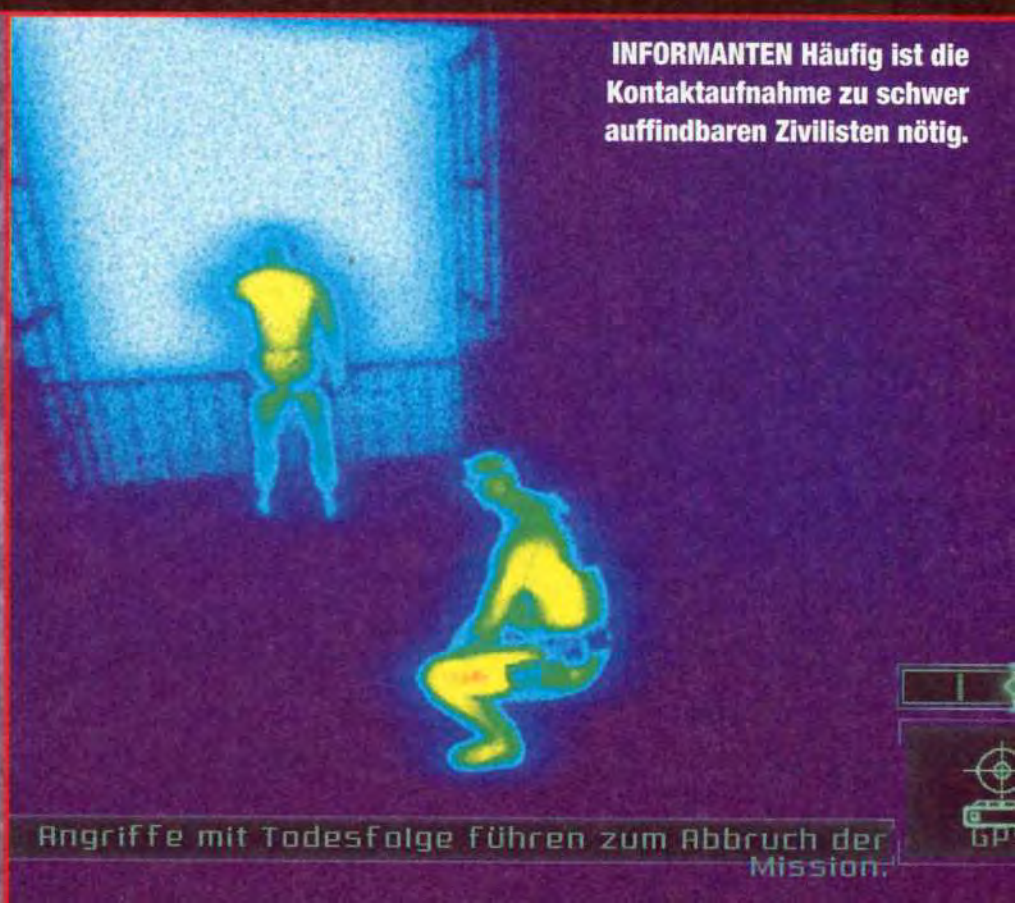
NEUER GEGNER, NEUE AUFGABEN

Nachdem Kombayn Nikoladze im ersten Teil das Zeitliche segnete und er somit als Fishers Gegenpart ausgespielt hat, tritt nun ein charismatischer Indonesier namens Suhadi Sadono in seine Fußstapfen. Als Guerillaführer ist dieser den Vereinigten Staaten mittlerweile schon lange ein Dorn im Auge. Aufgrund der Problematik wird Fisher kurzerhand erneut aktiviert, um die Welt auch von diesem hartnäckigen Übel zu erlösen. Schenkt man den Entwicklern Glauben, dann wird man sich, sobald das Spiel startet, sofort wieder heimisch fühlen. Sämtliche aus dem Vorgänger innig geliebten Spionage-Gadgets, beispielsweise Sams Haftkamera oder sein Thermal- und Nachtsichtgerät, finden erneut ein Plätzchen im Agentengepäck. Darüber hinaus soll Sam auch noch mit einem optionalen Laservisier ausgestattet sein. Aber nicht nur waffentechnisch wollte man Fisher aufpolieren. Dank seines neuen Half-Split Jumps wird er nun auch höher gelegene Vorsprünge erreichen können. Lediglich ein Tastendruck veranlasst Fisher, während eines Spagatsprungs sich mit dem Rücken gegen die Wand zu lehnen, um auf diese Weise mehr Schwung für seinen Absprung zu erhalten. Der so genannte SWAT-Turn ist ebenfalls neu: Dieser Move eignet sich perfekt dazu, sich unbemerkt an offen stehenden Türen vorbeizumogeln. Falls sich also in einem Nebenzimmer Widersacher aufhalten, kann sich Fisher neuerdings mit einem geschmeidigen, blitzschnellen Sprung an der potenziellen Gefahrenquelle vorbeimanövrieren.

AGENTENSPASS MAL VIER

Das neueste und gleichzeitig interessanteste Feature wird jedoch eine Hand voll brandneu integrierter Spielvarianten für insgesamt bis zu vier Agen-

OBSERVIEREN Unauffällig und leise checkt Sam die Umgebung ab.



INFORMANTEN Häufig ist die Kontaktaufnahme zu schwer auffindbaren Zivilisten nötig.

DETAILLIERTES ...und abwechslungsreiches Leveldesign, sowie korrekte Schattenwürfe sind auch in der Fortsetzung selbstverständlich.

ten sein. Diejenigen unter euch, die steif und fest die Ansicht vertreten, ein echter Sam Fisher benötige keine Hilfe, sollten lieber nicht so vorschnell urteilen. Schließlich gaben die Entwickler das Versprechen, sich den Multiplayer-Varianten ebenso intensiv zu widmen wie der Einzelspieler-Version. Im Multiplayer-Modus wird sich die Charakterauswahl aus Sam-Fisher-ähnlichen Spionen und einer Art Söldner zusammensetzen. Während ihr mit den Spionen zum Beispiel Gebäude infiltriert, wird es Aufgabe der Söldner sein, genau dieses Vorhaben zu vereiteln. Welche Missionen dabei im Detail auf euch warten, das wollte Ubisoft allerdings leider noch nicht preisgeben.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

PANDORA TOMORROW

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Internet:	www.pandoratomorrow.com
Spieler:	1-4
Termin:	2004

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Neue Außenareale und **brandneue Mehrspieler-Varianten** machen das Warten zur Zerreißprobe."

DIE DUNKELHEIT ... ist noch immer Sams engster Verbündeter.

INFO **NEUIGKEITEN VON DER FRONT**

FISHER LERNT DAZU

Sams neuer SWAT-Turn eignet sich hervorragend dazu, sich blitzschnell an geöffneten Türen vorbeizumogeln.

Die neu errungene Freiheit tut Sam sichtlich gut. Dank Training und viel Frischluft ist er so gut in Form wie eh und je. Also macht euch schon mal auf einen noch fitteren, gelenkigeren Protagonisten gefasst, der obendrein auch noch dazugelernt hat. Sein neuer stylischer SWAT-Turn wird euch jedenfalls das ein oder andere Mal den Kopf retten.

AUSGANGSPUNKT Sam späht erst mal um die Ecke ...

EIN TASTENDRUCK ... und Sam holt richtig Schwung ...

LOCKER FLOCKIG ... um blitzschnell zu SWATEN ...

GESCHAFFT ... und erreicht ungesehen die andere Seite.

The Legend of Zelda
The Four Swords Plus

Ein Mehrspieler-Spektakel **der ganz besonderen Art.**

Bei einem Spiel zu viert offenbarte *The Legend of Zelda: The Four Swords* sein wahres Hit-Potenzial und legte die Redaktion für mehrere Tage gnadenlos lahm. Nintendo hat sich bestimmt gedacht, dass eine Spielidee, die mit GBAs schon so gut funktioniert, in einer geschickten Kombination aus GameCube und Game Boy Advance bestimmt noch besser klappen würde. So wurde der Titel dann auch auf der E3 im vergangenen Jahr einem breiten Publikum vorgestellt. Seit kurzem ist bekannt, dass das Mehrspieler-Ereignis nicht *The Four Swords*, sondern *Hyrule Adventure* heißen wird.

VISUELLES DUETT

Bei der GameCube-Fassung ist das Geschehen geschickt auf Game Boy Advance und TV-Bildschirm verteilt. Wenn sich die Links auf der „Oberwelt" bewegen, sind die Aktionen jedes einzelnen auf dem Fernseher zu sehen. Kommt nun einer der Spieler an einem Haus oder einem Dungeon vorbei, so kann er dieses bzw. diesen natürlich auch betreten und erkunden. Jetzt kommt der GBA ins Spiel, der übrigens die gesamte Zeit als Controller dient. Nach Betreten des Hauses oder der Höhle wechselt das Geschehen auf den Bildschirm des GBA und der jeweilige Spieler kann tun und lassen, was er will, ohne dass die anderen davon etwas mitbekommen. Falls diese jedoch dazustoßen, können sie ihren Kollegen auf ihrem Handheld-Bildschirm sehen, falls er ihren Weg kreuzt. Dadurch wird bei jedem Spieler der Ehrgeiz entfacht, da jeder befürchtet, dass der andere mehr Punkte und Juwelen sammeln könnte als er selbst.

TEAMWORK UND KONKURRENZ

Die erbitterte Konkurrenz untereinander ist zwar ein

FEUERSCHLANGE Einer der Spieler war der Schlaueste und hat sich während dieser verheerenden Attacke im Haus versteckt.

GAMECUBE-MUSKELN Solche Lichteffekte bekommt der GBA nicht hin – deshalb spielt sich diese Szene auf dem TV-Bildschirm ab.

TEAMWORK Auch wenn es letztlich darum geht, der Beste zu sein, muss man immer wieder zusammenarbeiten, um an Punkte zu kommen.

TV-ÜBERSICHT Während der Jagd nach den Stempeln kann man im Fernseher sehen, welcher Spieler wo gerade umherirrt.

AUF TAUCHSTATION In dieser Szene sind alle vier Spieler entweder im Haus oder in der Höhle verschwunden. Somit ist hier recht wenig los.

GBA-AUSFLUG Stattdessen konzentriert sich jeder auf seinen GBA und tut das, wozu er Lust hat. Dieser Spieler gibt dem Vogel gerade Saures.

wichtiger Faktor bei *The Legend of Zelda: The Four Swords Plus*, aber nicht das Wichtigste. Während des gesamten Spiels ist man auf die tatkräftige Unterstützung der anderen Mitspieler angewiesen. Egal ob es sich dabei um die Beseitigung einer ganzen Horde von Gegnern handelt oder um diverse Rätsel, die ohne koordiniertes Teamwork nicht zu lösen sind. Egoistisches und kooperatives Handeln gehen somit Hand in Hand. Grafisch haben sich die Entwickler beinahe hundertprozentig am GBA-Vorbild orientiert und lassen euch durch sehr hübsch gezeichnete 2D-Hintergründe – dargestellt aus der *A Link to the Past*-Perspektive – stapfen. Die Gegneranzahl und die Effekte wurden allerdings den Grafikmuskeln des GC angepasst. Segnet ein Gegner zum Beispiel das Zeitliche, so wird dieses Ereignis von tollen Licht- und Partikeleffekten begleitet, die so unmöglich auf dem GBA darzustellen wären.

GLEICH DREI SPIELE AUF EINMAL

Was das Mehrspieler-Vergnügen wirklich vollkommen macht, ist die Tatsache, dass *The Four Swords Plus* eigentlich drei Spiele bietet. Neben dem von uns beschriebenen *Hyrule Adventure* befinden sich auch die Spiele *Navi Trackers* und *Shadow Battle* mit auf der Game- Disk. Ersteres kann man am besten als *Zelda*-Schnitzeljagd bezeichnen, bei der man so schnell wie möglich möglichst viele Stempel einsammeln muss. Anders als bei *Hyrule Adventure* findet bei *Navi Trackers* das Geschehen ausschließlich auf dem GBA statt, wodurch die Mitspieler nicht mitbekommen, wie viele Stempel ihr habt oder wie ihr ein bestimmtes Rätsel knackt. *Shadow Battle* ist ein knallharter Versus-Modus, bei dem es in bester *Bomberman*-Manier heißt: Wer am Ende noch dazu in der Lage ist zu stehen, der hat gewonnen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

THE FOUR SWORDS PLUS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler	1-4
Termin	2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„In diesem Jahr erwartet uns die **volle Mehrspieler-Packung** für GC und GBA. Sehr interessant."

BURN, BABY! Bei erbitterten Kämpfen zu viert kann man so richtig fiese Gemeinheiten austeilen und sich schadenfroh darüber amüsieren.

SPION Obwohl bei der Zelda-Schnitzeljagd jeder seinen Game Boy als Controller benutzt, kreuzen sich ab und an die Wege.

KABOOM Wenn Schwert, Bogen und Bumerang nicht mehr ausreichen, greift man eben zu richtig drastischen Maßnahmen.

GBA ONLY Diese Szene kann nur der entsprechende Spieler auf seinem GBA verfolgen und sich so unbemerkt einen günstigen Vorteil verschaffen.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super Tournament Battle	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Conflict Desert Storm	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe: DRdK	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung: Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

ASTERIX & OBELIX XXL

Laut Atari werden uns die beiden Gallier doch noch dieses Jahr mit einem GC-Auftritt erfreuen.

Hersteller:	Atari
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

BEYOND GOOD & EVIL

Endlich kommen nun auch europäische Daddler in den Genuss von Ubisofts innovativem Schmankerl.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	26. Februar
Genre:	Action-Adventure

CONAN

Gegnervielfalt garantiert: Ob Krieger, gierige Wölfe, Mumien oder Skelette – alle wollen euch hier ans Leder.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	Anfang April
Genre:	Action-Adventure

DRAGON'S LAIR 3D

Ja da schau an: Der edle Ritter Dirk the Daring ist aus der Versenkung wieder aufgetaucht.

Hersteller:	THQ
Termin:	27. Februar
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Im März dürft ihr euch auf die Socken machen, um eine zauberhafte Wildnis zu durchqueren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	11. März
Genre:	Rollenspiel

GEIST

Mittels Telepathie könnt ihr die Macht über etliche verschiedene Charaktere übernehmen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2004
Genre:	Ego-Shooter

GOBLIN COMMANDER

Für diesen fetzigen Kobold-Krieg zeichnen Ron und Chris Millar, die bereits an der N64-Version von *StarCraft* arbeiteten, verantwortlich. Nächsten Monat berichten wir euch mehr.

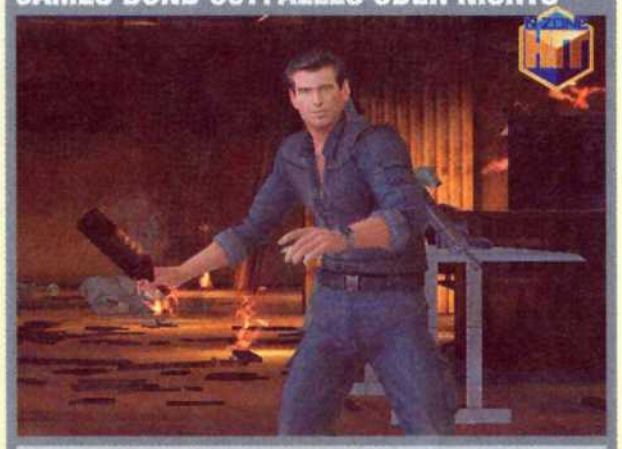
Hersteller:	Jaleco
Termin:	19. März
Genre:	Strategie

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Mehr Charaktere, mehr Tiere und mehr Landwirtschaft: Da wird's euch sicher nicht so schnell langweilig.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	18. März
Genre:	Simulation

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



EAs neuestes Game mit dem smarten Geheimagenten verspätet sich leider um eine Woche.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	27. Februar
Genre:	Action-Adventure

KILLER 7

Ob ihr Kun Lan und seine mordenden Knechte noch dieses Jahr ausradieren dürft, ist nicht ganz sicher.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Ego-Shooter

KIRBY AIR RIDE

Aufgrund mangelnder Qualität hatte es Nintendo nicht gerade eilig, uns ein Testmuster zukommen zu lassen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. Februar
Genre:	Rennspiel

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Viewtiful Joe	Capcom	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein der Weisen	Electronic Arts	70%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	86%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubisoft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubisoft	69%

JUMP & RUN

Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Grommit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%
Aktuelle Empfehlung:		
F-Zero GX	Nintendo	91%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Hier wird mit harten Bandagen gekämpft – Actionfans kommen bei diesem Spiel mit Sicherheit auf ihre Kosten.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	29. März
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Euch erwarten neu gestaltete, hübsche Kurse und ein stark überarbeitetes Gameplay.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Sport

MARIO TENNIS

Aufgemotzte Grafik: Über den Platz schnellende Bälle werden mit coolen Blur-Effekten in Szene gesetzt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Sport

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Unter www.n-zone.de findet ihr jede Menge Videos zu Konamis Stealth-Action-Kracher. Schaut mal vorbei!

Hersteller:	Konami
Termin:	26. März
Genre:	Action-Adventure

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

Xbox-Besitzer bekamen beim Kauf einen Kinogutschein dazu. Und was kriegen bitteschön wir?!

Hersteller:	Atari
Termin:	April
Genre:	Action-Adventure

PAPER MARIO

Mit dem kleinen, untersetzten Handwerker erkundet ihr insgesamt ganze 27 kunterbunte Levels.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rollenspiel

PHANTASY STAR ONLINE III: C.A.R.D. ...

Detailliertere Umgebungen, beeindruckende Lichteffekte und hübschere Charaktermodelle warten auf euch.

Hersteller:	Atari
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rollenspiel

PIKMIN 2

Diesmal darf Olimar bis zu 100 winzige, umherwuselnde Pflanzenwesen auf einmal steuern.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Strategie

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

Als furchtloser Schatzsucher Pitfall Harry durchsucht ihr den peruanischen Dschungel nach Schätzen.

Hersteller:	Activision
Termin:	19. Februar
Genre:	Action-Adventure

POKÉMON CHANNEL

In diesem Point&Click-Adventure ist euer Pokémon-Wissen gefragt. Wer sie alle kennt, hat leichtes Spiel.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	April
Genre:	Adventure

POKÉMON COLOSSEUM

In Sachen Grafik hat sich einiges getan. Die verwaschene Optik, wie es auf dem N64 der Fall war, gehört zum Glück der Vergangenheit an. An diesem Spiel kommt kein Fan vorbei!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rollenspiel

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ubisofts Prinzen haben wir auf Herz und Nieren geprüft. Den Test findet ihr ab Seite 42 in dieser Ausgabe.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	19. Februar
Genre:	Action-Adventure

PUYO POP FEVER

Dieses Kult-Spiel aus Japan wartet mit einer gut dazu passenden, farbenfrohen Optik im Manga-Stil auf.

Hersteller:	Atari
Termin:	26. Februar
Genre:	Geschicklichkeit

AMERICAN SPORTS

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Underground	Activision	90%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch-WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE

PLAYERS-CHOICE-TITEL

Folgende Spiele sind derzeit zum Spottpreis von € 29,99 zu haben:

Titel	Genre	Wertung
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Pikmin	Strategie	88%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	26. Feb.
Carmen Sandiego: The Secret of the ...	Action	13. Feb.
Dragon's Lair 3D	Action-Adventure	27. Feb.
Gotcha Force	Action-Adventure	20. Feb.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	27. Feb.
Kirby Air Ride	Rennspiel	26. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action-Adventure	19. Feb.
Power Puff Girls: Kampf den ...	Action	6. Feb.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	19. Feb.
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	26. Feb.
Rogue Ops	Action-Adventure	6. Feb.
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Feb.
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	20. Feb.
Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.
Urban Freestyle Soccer	Fußball	6. Feb.
World Racing	Rennspiel	Feb.
XGRA	Rennspiel	6. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Disney's Tricky Micky	Jump & Run	März
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	11. März
Goblin Commander	Strategie	19. März
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	18. März
Knights of the Temple	Action-Adventure	29. März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	26. März
R-Racing	Rennspiel	26. März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	19. März
Spawn: Armageddon	Action-Adventure	12. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
World Championship Pool	Sport	5. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Conan	Action-Adventure	Anf. April
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	April
Pokémon Channel	Adventure	April
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	April

2004

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	2004
Geist	Ego-Shooter	2004
Killer 7	Ego-Shooter	2004
Kookabonga	Action	Sept.
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	2. Quartal
Mario Tennis	Sport	2. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	2. Quartal
Phantasy Star Online III	Rollenspiel	2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	2. Quartal
Pokémon Colosseum	Rollenspiel	2. Quartal
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	2004
Star Fox 2	Action	1./2. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

RESIDENT EVIL 4

Es gibt endlich brandheiße News: Freut euch schon mal auf unser Special in der kommenden Ausgabe!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

SPAWN: ARMAGEDDON

Todd McFarlanes berühmte Comicfigur gibt im März ihr Debüt auf dem GameCube.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	12. März
Genre:	**Action-Adventure**

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Seit einigen Tagen ist es zu haben: THQs innovatives, abgefahrenes Action-Adventure ist ein Muss!

Hersteller:	THQ
Termin:	20. Februar
Genre:	**Action-Adventure**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Neuer Move für Sam Fisher: Nun kann er sogar mit einem so genannten Half-Split Jump Engpässe überwinden.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

STARCRAFT GHOST

Eine coole futuristische Tarnvorrichtung macht es möglich, wie aus dem Nichts aufzutauchen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

Während ihr in fahrbaren Untersätzen durch die Gegend brettert, könnt ihr sogar Gegner aufs Korn nehmen.

Hersteller:	Namco
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Action**

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Der Schamanen-Lehrling kam für einen Test leider zu spät. In der nächsten Ausgabe holen wir das nach.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	**Jump & Run**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Sechs abwechslungsreiche Stages, unterteilt in insgesamt 35 Levels wollen erkundet werden.

Hersteller:	Konami
Termin:	April
Genre:	**Action**

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Die Entwickler versprechen ein innovatives Spiel mit fesselndem Gameplay und einer detaillierten Grafik.

Hersteller:	Konami
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

HAMTARO: RAINBOW RESCUE

Hamtaro, Bijou, Boss und die anderen Ham-Hams müssen mal wieder eng zusammenhalten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

METROID: ZERO MISSION

Eines der spitzenmäßigen Highlights dieses Jahres! Fabian hat sich für euch die Import-Version vorgeknöpft.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	April
Genre:	Action

SONIC BATTLE

Segas Fightclub steht noch diese Woche in den Regalen der Händler. Auf Seite 63 verraten wir euch mehr darüber.

Hersteller:	THQ
Termin:	27. Februar
Genre:	Beat 'em Up

SWORD OF MANA

Mit diesem Spiel erfahrt ihr mehr über die spannende Vorgeschichte zur beliebten Mana-Reihe.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	18. März
Genre:	Rollenspiel

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Eine Verlinkung mit dem der GC-Version ließen die Entwickler außen vor. Echt schade!

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März
Genre:	Jump & Run

YU-GI-OH! DIE HEILIGEN KARTEN

In dieser Ausgabe erfahrt ihr, ob diese Version sich mit den bereits erschienenen messen kann.

Hersteller:	Konami
Termin:	Erhältlich
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubisoft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Nintendo	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2004	Electronic Arts	84%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo	90%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft	90%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubisoft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Baldur's Gate	Rollenspiel	5. Feb.
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	19. Feb.
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	12. Feb.
Peter Pan	Action-Adventure	19. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action	19. Feb.
Sonic Battle	Beat 'em Up	27. Feb.
Sponge Bob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump & Run	13. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Aladdin	Jump & Run	März
Disney's Magical Quest 3	Jump & Run	März
Disneys Bärenbruder	Jump & Run	12. März
Ein Kater macht Theater	Jump & Run	19. März
Dragon Ball Z: Taiketsu	Action-Adventure	11. März
Megaman Battle Chip Challenge	Action	März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	12. März
Shining Soul 2	Rollenspiel	26. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	25. März
Sword of Mana	Rollenspiel	18. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship 2004	Strategie	26. März
Yu Yu Spirit Detective	Action	18. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Metroid: Zero Mission	Action	April
Shining Force: Auferstehung des ...	Action-Adventure	30. April

2004

Titel	Genre	Termin
Boktai: The Sun is in your Hand	Action-Adventure	2. Quartal
Donkey Kong Country 2	Jump & Run	2. Quartal
F-Zero 2	Rennspiel	2. Quartal
Fire Emblem	Rollenspiel	1./2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Rescue	Action-Adventure	1./2. Quartal
Mario Golf: Advance Tour	Sport	1./2. Quartall
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Sonic Advance 3	Jump & Run	Mitte Sept.

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

In Kooperation mit ACTIVISION verlosen wir 3 x *Pitfall: Die verlorene Expedition* (GC), sowie 3 x *Pitfall: Die verlorene Expedition* (GBA)
(seit 19. Februar im Handel)

Um am Gewinnspiel teilzunehmen,nenne uns einfach deine derzeitigenLieblingsspiele oder deine am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:**Für die Leser-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 26 Nummer deines Favoriten"** (Beispiel: Schreibe „NZ 26 60", wenn *Zelda: The Wind Waker* dein absoluter Lieblingstitel ist). **Für die Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 27 Nummer deines Favoriten"** (Beispiel: Schreibe„NZ 27 25" und wähle somit *Tak und die Macht des Juju* zu deinem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **8. März 2004**.

LESER-CHARTS

01 Advance Wars 2: Black Hole Rising (GBA)
02 Aggressive Inline
03 Baldur's Gate: Dark Alliance
04 Blood Omen 2
05 Burnout 2: Point of Impact
06 Conflict Desert Storm II
07 DHdR: Die Rückkehr des Königs
08 Enter the Matrix
09 Eternal Darkness
10 F-Zero GX
11 FIFA Football 2004
12 Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
13 Freedom Fighters
14 Golden Sun: Die vergessene ... (GBA)
15 Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
16 Hitman 2: Silent Assassin
17 James Bond 007: Alles oder nichts
18 Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA)
19 Luigi's Mansion
20 Mario Kart: Double Dash!!
21 Metal Arms: Glitch in the System
22 Medal of Honor: Rising Sun
23 Metroid Prime
24 Mortal Kombat: Deadly Alliance
25 Need for Speed: Hot Pursuit 2
26 Need for Speed: Underground
27 P.N.03
28 Phantasy Star Online 1&2
29 Pikmin
30 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
31 Rayman 3
32 Resident Evil Zero
33 Rocky
34 Sega Soccer Slam
35 Sonic Heroes
36 Sphinx und die verfluchte Mumie
37 Skies of Arcadia Legends
38 Smuggler's Run: Warzones
39 Sonic Mega Collection
40 Soul Calibur II
41 Spider-Man: The Movie
42 SSX 3
43 Star Fox Adventures
44 Star Wars Rogue Squadron III
45 Super Mario Advance 4 (GBA)
46 Super Mario Sunshine
47 Super Monkey Ball 2
48 Super Smash Bros. Melee
49 Tiger Woods PGA Tour 2004
50 TimeSplitters 2
51 Tom Clancy's Splinter Cell
52 Tony Hawk's Underground
53 Top Gear Rally (GBA)
54 True Crime: Streets of L.A.
55 Wario World
56 Wave Race: Blue Storm
57 WWE Wrestlemania XIX
58 XIII
59 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
60 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

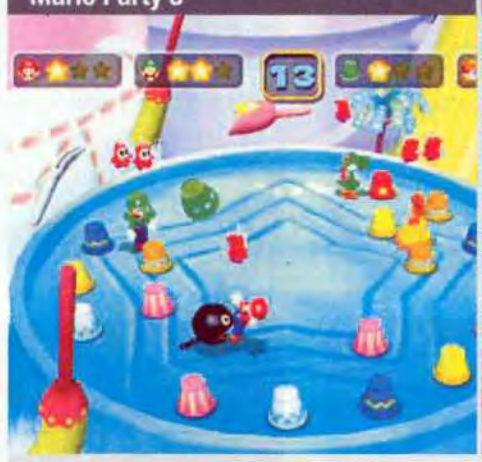
01 Asterix & Obelix XXL
02 Beyond Good & Evil
03 Conan
04 Final Fantasy: Crystal Chronicles
05 Geist
06 Goblin Commander
07 Harvest Moon: A Wonderful Life
08 Killer 7
09 Knights of the Temple
10 Mario Golf: Toadstool Tour
11 Mario Tennis
12 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
13 Nintendo Puzzle Collection
14 Paper Mario
15 Phantasy Star Online III
16 Pikmin 2
17 Pokémon Channel
18 Pokémon Colosseum
19 Resident Evil 4
20 Spawn: Armaggedon
21 Spider-Man 2: The Movie
22 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
23 Starcraft Ghost
24 Star Fox 2
25 Tak und die Macht des Juju

Verkaufs-Charts

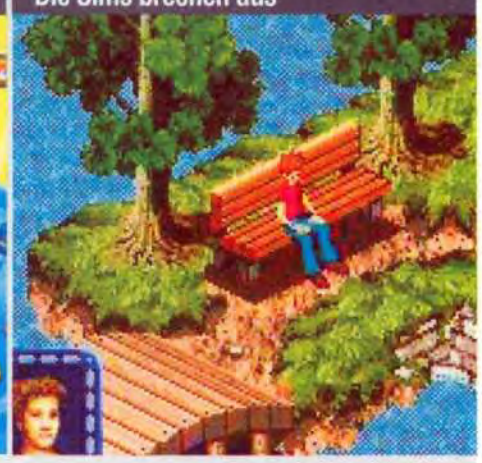
Quelle: SATURN

Platz	/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	2	Mario Party 5	GC	75%	2
2.	1	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	3
3.	3	Need for Speed: Underground	GC	84%	3
4.	WE	Mario Party 4	GC	74%	7
5.	8	Die Sims brechen aus	GC	86%	2
6.	7	DHdR: Die Rückkehr des Königs	GC	83%	3
7.	4	Super Smash Bros. Melee: Players Choice	GC	85%	19
8.	WE	Metroid Prime: Players Choice	GC	94%	8
9.	NEU	Tony Hawk's Underground	GC	90%	1
10.	5	FIFA 2004	GC	85%	4

PLATZ 1 (GC): Mario Party 5



PLATZ 1 (GBA): Die Sims brechen aus



Platz	/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	2	Die Sims brechen aus	GBA	82%	2
2.	3	Findet Nemo	GBA	69%	2
3.	WE	Final Fantasy Tactics Advance	GBA	90%	2
4.	4	Pokémon Rubin	GBA	87%	7
5.	5	Pokémon Saphir	GBA	87%	7

Most Wanted

Platz	/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1.	1	Harvest Moon: A Wonderful Life	GC	Ubisoft	4
2.	2	James Bond 007: Alles oder nichts	GC	Electronic Arts	4
3.	5	Resident Evil 4	GC	Capcom	8
4.	10	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	14
5.	NEU	Paper Mario	GC	Nintendo	1
6.	NEU	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	Konami	1
7.	4	Prince of Persia: The Sands of Time	GC	Ubisoft	5
8.	6	Shining Force: Auferstehung ...	GBA	THQ	2
9.	WE	Sphinx und die verfluchte Mumie	GC	THQ	3
10.	9	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	GC	Ubisoft	2

PLATZ 1: Harvest Moon: A Wonderful Life

Mittlerweile fanden Ubisofts legendärer Prinz und THQs abgefahrene Mumie sicher bei vielen von euch ein neues Zuhause. Die beiden Titel sind seit einigen Tagen zu haben und tummeln sich deshalb das allerletzte Mal unter den von euch am sehnsüchtigsten erwarteten Titeln.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

Leser-Charts

Platz	/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1	Mario Kart: Double Dash!!	GC	90%	3
2.	2	Zelda: The Wind Waker	GC	95%	10
3.	5	F-Zero GX	GC	91%	4
4.	3	Need for Speed: Underground	GC	84%	2
5.	7	DHdR: Die Rückkehr des Königs	GC	83%	2
6.	NEU	Pokémon Rubin & Saphir	GBA	87%	1
7.	6	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	7
8.	9	Resident Evil Zero	GC	89%	11
9.	WE	Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	GC	91%	3
10.	4	XIII	GC	88%	3

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!

Auch diesen Monat konnten sich wieder drei von Nintendos absoluten Toptiteln auf den ersten drei Plätzen festbeißen. Mario & Co. und den kleinen Link wird wahrscheinlich kein Spiel so schnell vom Thron stoßen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Tut sich angesichts der starken Titel in der Teststrecke mit einer Favoritenwahl extrem hart. Nach ausgiebigen Beobachtungen hat er sich dann doch für *Final Fantasy* entschieden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sword of Mana
Nach Redaktionsschluss?
Macht er Überstunden in Form von GameCube- und GBA-Spielen.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Freut sich schon jetzt diebisch auf die E3, weil er es kaum erwarten kann, endlich selbst Hand an Nintendos neue Double-Screen-Konsole zu legen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid: Zero Mission
Nach Redaktionsschluss?
Heizt er mit seinem geliebten Lupo zurück in die Brühler Heimat, um alte Freunde zu besuchen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Durfte *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* bereits anzocken und ist seitdem total am Boden zerstört. Die kurzfristige Release-Verschiebung ist doch echt das Letzte, oder?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pokémon Leaf Green & Fire Red
Nach Redaktionsschluss?
Schleicht sie sich heimlich ins Gamelab und zieht sich Fisher auf der Konkurrenz rein.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Geht es ähnlich wie Hans. Doch bei ihm ist die Entscheidung erst einmal auf die bezaubernden Abenteuer des persischen Prinzen gefallen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sabre Wulf
Nach Redaktionsschluss?
Hofft er, dass der Winter vorbei ist. Bei so langen Autofahrten ist Schnee sehr ungünstig.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Wird angesichts der neuen „Dual Tone Special Edition" des GBA SP den Verdacht nicht los, dass hier eine Montagepanne geschickt vermarktet wurde.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tactics Ogre
Nach Redaktionsschluss?
Bringt er dem Hund bei, nicht über die GBA-Link-Verdrahtung zu stolpern (schepper!).

SASCHA DOWIDAT
27, PRAKTIKANT

Musste sich erst an den zweistündigen Weg zur Arbeit gewöhnen, fühlt sich nach den ersten Tagen in der Redaktion aber schon wie zu Hause. Kein Wunder, bei so vielen Spielen!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Knights of the Temple
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tak und die Macht des Juju
Nach Redaktionsschluss?
Wartet er sehnsüchtig auf die neue Zusatz-Disc für *Donkey Konga*, um richtig abzurocken.

LARS KROMAT
30, LAYOUT

Begrüßt die Leser der N-ZONE und erfreut sie von nun an monatlich mit neuen geistreichen Texten über seinen aktuellen Lebensumstand auf dieser Seite.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mario Kart: Double Dash!!
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
SpongeBob Schwammkopf
Nach Redaktionsschluss?
Nervt ihn derzeit dieses grausame Wetter-hin-und-her in Deutschland.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Taucht mit dieser Ausgabe in die kunterbunte Welt des Mario und tummelt sich zurzeit mit der Prinzessin auf der rosaroten Wolke im Mushroom Kingdom.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tactics Ogre
Nach Redaktionsschluss?
Kauft er am Hauptbahnhof Aspirin für die gestrige Geburtstagsfeier.

WOJTEK PRUCHNICKI
22, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Auch er ist neu im N-ZONE-Land und wundert sich sehr darüber, wie es seine Kollegen trotz kindgerechtem Umfeld schaffen, eindeutig zweideutige Kommentare unterzubringen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
FF - Tactics Advance
Nach Redaktionsschluss?
Bastelt er fleißig mit seinem wiederbelebten PC an selbst verherrlichenden Fotomontagen.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Das wohl fulminanteste Revival in diesem Jahr stammt aus dem Hause Ubisoft.

SEITE 44

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Beyond Good & Evil 48
Final Fantasy: Crystal Chronicles 38
Prince of Persia: The Sands of Time 44
Puyo Pop Fever 55
R: Racing 50
Spawn Armageddon.....52
SpongeBob Squarepants 54

GAME BOY ADVANCE

Mr. Driller 2 63
Need for Speed: Underground 64
Sabre Wulf 62
Scooby Doo! Fluch der Folianten 64
Sonic Battle 62
SpongeBob Squarepants 64
Sword of Mana 58
Tak und die Macht des Juju 64
Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten 60

Import-Test:

Metroid: Zero Mission.....72
Pokémon Leaf Green/Fire Red 70

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TEST

Final Fantasy Crystal Chronicles

N-ZONE HIT

Nach einem knappen halben Jahr kommt die PAL-Version **des Rollenspiel-Epos auch nach Europa.**

Zu Zeiten des NES und SNES hatten Fans der beliebten Rollenspiel-Serie, die Besitzer eines der beiden Geräte waren, noch gut lachen. Mit insgesamt sechs Teilen für beide Systeme war die Auswahl an fesselnden Geschichten durchaus großzügig. Leider änderte sich die Situation mit Erscheinen der Sony PlayStation und *Final Fantasy*-Fans mussten umsatteln. Bis jetzt hat sich nichts an diesem Zustand geändert, auch wenn *Final Fantasy: Crystal Chronicles* nun weltweit für den GameCube erhältlich ist.

VON KRISTALLEN UND KARAWANEN

Schauplatz der aktuellen Geschehnisse ist eine Welt, in der das Leben nicht gerade einfach ist. Eine mysteriöse Substanz, Miasma genannt, die einfach überall vorhanden ist, sorgt bei ungeschütztem Kontakt dafür, dass man recht schnell das Zeitliche segnet. Den einzigen Schutz vor diesem teuflischen Nebel bieten Kristalle, die jedes Dorf und jede Stadt mit einer schützenden Aura umgeben.

Der Haken an der sonst recht gut funktionierenden Sache ist die geringe Lebensdauer der Kristalle. Jedes Jahr müssen sie mit Myrrhe, welche auf speziellen Bäumen zu finden ist, gereinigt werden. Das Herankarren dieser Substanz ist die Aufgabe von jungen Frauen und Männern aus dem jeweiligen Ort. Nach der sehr schön in Szene gesetzten Eröffnungssequenz gibt man seinem Heimatdorf einen Namen. Bei der Auswahl des Charakters stehen dem Spieler zwei Geschlechter (männlich und weiblich), vier Rassen (Clavat, Lilty, Yuke und Selkie) und jeweils vier unterschiedliche Erscheinungsformen zur Verfügung. Wie zu erwarten war, sind die Unterschiede zwischen den vier Rassen nicht nur auf das Äußerlichebeschränkt. So hat jede Spezies ein Spezialgebiet und eine charakteristische Eigen-

schaft. Die Clavats sind zum Beispiel im defensiven Bereich stark und besitzen weiterhin eine hohe Resistenz und Talente im Bereich der Magie. Wer Lust dazu hat, kann seine Karawane mit bis zu acht Mitgliedern besetzen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Nach einer rührenden Abschiedsszene im Heimatdorf macht sich der Spieler auf, das erste Jahr des Spieles hinter sich zu bringen. Dazu bewegt er auf der Landkarte seine Kristall-Karawane auf vorgegebenen Wegen von einer Station zur nächsten. Noch bevor man überhaupt einen Dungeon ansteuern kann, wird man Zeuge einer Zufallsbegegnung, die sich als Tutorial entpuppt. Hier werden dem Spieler sämtliche Informationen zu der Welt von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* präsentiert. Neben Erklärungen zum Miasma, den Kristallen und den Myrrhebäumen wird auch geschildert, was es mit dem Kristallkelch auf sich hat. Dieses Gefäß ist das Transportmittel für die Myrrhe und zugleich schützt es die Reisenden vor dem tödlichen Miasma. Getragen wird der Kelch entweder von dem Hauptcharakter oder von Mogu, einem kleinen, fliegenden Mogry. Diese kleinen Wesen sind gegen die Miasma-Substanz immun und für den Briefverkehr zwischen der Hauptfigur und ihrer Familie zuständig. Das Kampf- und Magiesystem wird in kleinen Trainingseinheiten mit simplen Gegnern erklärt und lässt nach dieser Übung keine Fragen offen.

VON KONTINENT ZU KONTINENT

Erwähnenswert sind vor allem auch die Kristallbrunnen, die man in den Dungeons vorfindet. An diesen Quellen lässt sich das Element eures Kristallkelches ändern. Wenn man bereits einen Dungeon komplett gelöst hat, lässt sich das Element wechseln, ohne das Gebiet erneut betreten zu müssen. Die verschiedenen Landesteile sind durch Miasma-Ströme, die jeweils ein Element als Polarität besitzen, getrennt. Möchte man zum Beispiel einen Wasser-Übergang passieren, so muss man dem Kristallkelch erst dieses Element verpassen. Dies wiederum kann man nur bei Dungeons, die den jeweiligen Kristallbrunnen beherbergen. Jedes Jahr gilt es drei Myrrhetropfen einzusammeln und zum Heimatdorf

INFO ZAUBER-KOMBINATIONEN

Doppelt hält besser

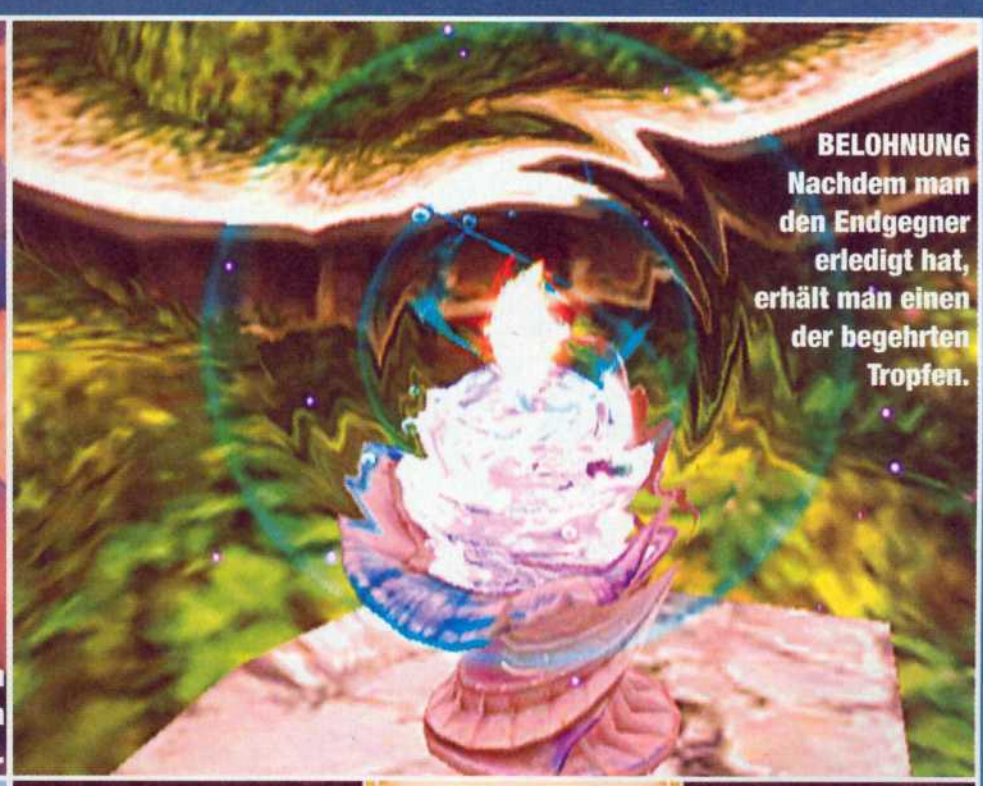
Ein kombinierter Zauberspruch zeigt entweder eine stärkere oder eine völlig andere Wirkung.

Eines haben die vielen Dungeons gemeinsam: Sie beherbergen Monster, denen man Zaubersprüche abknöpfen kann. Um unterschiedliche Wirkungen zu erzielen, kann man diese auch miteinander kombinieren. Der Zauber, der dabei herauskommt, kann entweder eine erhöhte Wirkung (Eis + Eis ⇨ Eisra) oder eine vollkommen unterschiedliche (Feuer + Blitz ⇨ Gravitas) haben. Auf jeden Fall finden beide oft Anwendung.

EXPERIMENT In der knappen Kommandoliste können die Zaubersprüche miteinander verbunden werden.

GRAVITAS ... holt sehr gut fliegende Monster auf den Boden zurück, wo man sie dann erledigen kann.

DETAILREICH In Bewegung sehen die brillanten Spiegelungen auf den Steinen einfach nur genial aus.



BELOHNUNG Nachdem man den Endgegner erledigt hat, erhält man einen der begehrten Tropfen.

GUT VERSTECKT Die Zugänge zu den Mogry-Nestern sind in Städten und Dungeons sehr gut versteckt.

ÜBUNGSSTUNDE Gleich zu Beginn des Abenteuers werdet ihr in alle Grundlagen eingeführt.

TAGEBUCH Neben vergangenen Erlebnissen findet man hier auch den ein oder anderen Tipp.

EFFEKTE SATT Gerade bei den Endgegnern bekommt ihr geniale Lichteffekte zu Gesicht.

ÜBERMACHT Diese Gegner halten nicht sehr viel von Fairness.

DICKER MAX Dieser Endgegner sieht gefährlicher aus, als er im Endeffekt ist.

INFO GC-GBA-VERBINDUNG

Kleines Helferlein

Square Enix hat regen Gebrauch von Nintendos Connectivity-Feature gemacht.

Wenn der GBA an den zweiten Controller-Anschluss gehängt wird, fungiert der Handheld als Radar. Es gibt vier verschiedene Funktionen, die unmittelbar mit der Farbe eures Mogus zusammenhängen. Falls er komplett ohne Farbe ist, wird eine detaillierte Karte auf dem GBA dargestellt. Rot zeigt euch, wo sich die Monster im jeweiligen Dungeon befinden. Und wenn ihr ihn grün einfärbt, werden euch ausführliche Daten über das zuletzt zur Strecke gebrachte Monster angezeigt. Falls ihr sehen wollt, wo sich Schätze in der Umgebung befinden, müsst ihr Mogu blau einfärben.

WEGWEISER Mogu sorgt dafür, dass man eine detaillierte Karte oder einen Schatzradar auf dem Bildschirm des GBAs sieht.

WARNUNG Lasst euch entweder die Position von Monstern oder ausführliche Informationen über erledigte Gegner anzeigen.

zurückzubringen. Um an einen Tropfen dieser lebensrettenden Substanz heranzukommen, muss man sich erst durch einen Dungeon schlagen und es mit einem Endgegner aufnehmen.

WUNDERSCHÖN, ABER TÖDLICH

Nach der sehr hübschen und stimmungsvollen Vorstellung des Gebietes geht die Arbeit auch schon so richtig los. Immer mit dabei ist Mugo, dem man gleich das Tragen des Kristallkelches überlassen kann. Zahlreiche Gegner, deren Angriffe sich am Anfang noch auf physische Attacken beschränken, versperren euch den Weg. Zu Beginn sind die meisten Feinde noch relativ einfach zu bezwingen. Mit fortschreitendem Verlauf werden diese allerdings zunehmend stärker und benutzen immer öfter magische Angriffe, um euch am Weiterkommen zu hindern. Allerdings ist man ja bestens für solche Konfliktsituationen gerüstet und die bösen Jungs bekommen so lange mit dem Schwert eins auf die Glocke, bis sie klein beigeben. Nach dem Ableben überlassen sie euch dann entweder Energie, Artefakte, Geld oder Zaubersteine. Letztere ermöglichen euch das Ausführen von Zauberangriffen. Generell gibt es sechs unterschiedliche Zaubersprüche, die auch miteinander kombiniert werden können (siehe Extrakasten). Vereinzelte Rätsel müssen auf eurem Weg ebenfalls gelöst werden – entweder durch physische Aktionen oder durch den Einsatz von Magie.

NICHT DIE GRÖSSE IST ENTSCHEIDEND

Am Ende jedes Dungeons stellt sich euch ein meist sehr imposanter Endgegner in den

Weg. Während sich am Anfang noch sehr schnell eine effektive Strategie ermitteln lässt, um die Brocken zu besiegen, verlangen spätere Bosse doch einiges an spielerischem und strategischem Geschick. Nachdem man dann den Abgang des Gegners – übrigens sehr spektakulär in Szene gesetzt – beäugen konnte, erhält man einen Myrrhetropfen. Zusätzlich dazu kann man eines der Artefakte, die man ebenfalls in den Dungeons findet, auswählen und dauerhaft in seinen Besitz übergehen lassen. Diese sorgen für eine Erhöhung des angezeigten Attributes. Um den Kontakt zu seiner Familie nicht abreißen zu lassen, bekommt man nach jedem erfolgreich gelösten Dungeon einen Brief seiner Familie. Und neben einer Antwort kann man auch noch das eine oder andere Goodie zurückschicken. In Städten könnt ihr euch zudem bei Händlern mit nützlichen Gegenständen wie Fleisch, Früchten oder Waffen- und Ausrüstungsskizzen ausstatten. Letztere bringt man zusammen mit den benötigten Materialien zu einem Schmied, der euch gegen die entsprechende Bezahlung ein neues Schwert oder eine neue Rüstung anfertigt. Der Mehrspielermodus von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist leider nicht so überzeugend gelungen wie die Einzelspieler-Variante. Schuld daran ist nicht nur die Tatsache, dass jeder Teilnehmer mit einem GBA spielen muss, sondern auch die missglückte Menüführung während des Spiels. Einzig und allein zu viert macht der Titel Laune. Vor allem, weil man sich gegenseitig den Rücken freihalten kann.

EINFACH UMWERFEND

Auch wenn das Spielprinzip im Vergleich zu den PS2-Kollegen andere Wege geht, so bleibt dennoch die Technik auf einem gewohnt hohen Niveau. Die Charaktere und sämtliche Umgebungen wurden mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und umgesetzt. Jede Gefahrenzone wird mit einer tollen Kamerafahrt und mystischen Erzählungen vorgestellt. Inmitten der feindlichen Linien gibt es sehr viele Unholde, an denen man sehr schön die akribische Sorgfalt von Square Enix erkennen kann. Wirklich alles ist nur so mit fantastischen Details voll gestopft. So offenbaren zum Beispiel die Zaubersteine bei näherer Betrachtung nette Runen in der Mitte. Die Licht- und Partikeleffekte passen perfekt zu dem Fantasy-Geschehen und sorgen des Öfteren für offene Münder. Steht man einem Endgegner gegenüber, wird ein geniales Effektfeuerwerk abgebrannt. Wer sich also auf diesen *Final Fantasy*-untypischen Rollenspiel-Exkurs einlässt, wird auf keinen Fall enttäuscht werden.

UDO CRNJAK

INFO **PAL-ANPASSUNG**

Die Karawane zieht nach Europa

Europäer dürfen sich über eine gute – aber nicht optimale – PAL-Anpassung freuen.

Leider haben die Entwickler auf das Integrieren eines 60-Hertz-Modus verzichtet. Aufgrund des kaum spürbaren Geschwindigkeitsunterschiedes ist das aber durchaus zu verschmerzen. Sehr gut gelungen ist die Übersetzung der Schriften ins Deutsche. Die Sprachausgabe wurde allerdings nur ins Englische übersetzt.

VERSTÄNDIGUNG Dank der sehr guten Übersetzung kann man sich endlich über solche Dialoge amüsieren.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
findet Mogrys niedlich.

Wer ein *Final Fantasy*-Abenteuer im Stil der PlayStation-Teile erwartet, der dürfte relativ schnell enttäuscht werden. Dazu unterscheidet sich *Crystal Chronicles* einfach spielerisch zu sehr von den bisherigen Spielen. Dennoch entfaltet das Spiel seinen ganz eigenen Charme, sodass jeder Spieler *Final Fantasy: Crystal Chronicles* zumindest einmal angespielt haben sollte. Im Gegensatz zu Udo fand ich auch den Mehrspielermodus durchaus gelungen, allerdings muss man dafür erst einmal genügend Kumpels mit einem Game Boy Advance finden.

STYLISCHER ABGANG So spektakulär der Auftritt auch war, gebracht hat es dieser Riesenkrabbe nichts.

MOGRYNEST Sobald man drei Stempel einer Art zusammenhat, bekommt man Zugang zu einem Minispiel.

MIASMA-STROM Bei diesen Übergängen muss man den Kelch selber tragen.

DETAIL-CHECK | FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Mit Fantasie zur neuen Referenz?

Im Rollenspielsektor ist mittlerweile für jeden Geschmack etwas zu finden. Diesmal nimmt es *Crystal Chronicles* mit *Baldur's Gate* und *Lost Kingdom 2* auf.

FF: CRYSTAL CHRONICLES

UMFANG ★★★★★

Story: Auf der jährlichen Suche nach Tropfen des Mirula-Baumes erlebt der Spieler immer fantastischere Abenteuer. Nebengeschichten werden in Form von Cutscenes erzählt.
Charakterklassen: Es kann zwischen männlichem und weiblichem Geschlecht unterschieden werden. Ferner existieren vier Rassen mit nochmals vier Erscheinungsbildern.
Gegenstände: Waffen lassen sich neu entwickeln. Zaubersprüche werden in Dungeons gefunden. In Städten lässt sich eine Vielzahl von verschiedensten Gegenständen kaufen und verkaufen.

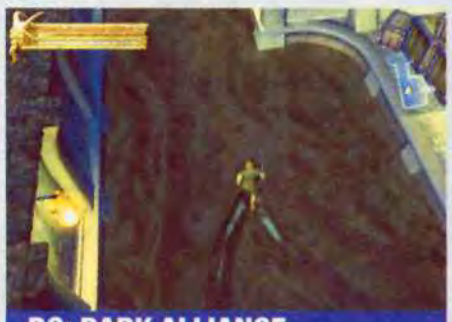
GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Zwei Arten: Auf der Landkarte bewegt man sich per Richtungsangabe bis zur nächsten Station, in den Dungeons per Analogstick. Die Rotation der anfangs vier durchführbaren Aktionen erfolgt mit den L- und R-Tasten. Sehr gut gelungen.
Kampfsystem: Läuft in Echtzeit ab. Das Geschehen wird im Einzelspielermodus durch Aufrufen des Menüs unterbrochen.
Aufrüsten: Durch Artefakte am Ende eines Levels. Neue Waffen können in den Städten mithilfe von Schriftrollen entwickelt werden. Zaubersprüche lassen sich koppeln und so verstärken. In jedem Dungeon bekommt man jedoch neue Zaubersprüche von erledigten Gegnern.
Mehrspielermodus: Ja. Zwingend notwendig dafür ist das Benutzen des GBA plus Linkkabel. Die Menüführung findet auf dem GBA statt, während das Geschehen auf dem Fernseher weiterläuft.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Wunderschön gestaltete Dungeons, Städte und Charaktere. Unglaubliche Licht- und Spezialeffekte.
Sound: Etwas ungewöhnliche, aber trotz allem sehr stimmungsvolle Musik. Die Soundeffekte passen immer sehr gut zum fantastischen Geschehen.
Sprachausgabe: Außer bei den Dungeon-Vorstellungen wurde auf Sprachausgabe gänzlich verzichtet. Sehr schade.
Präsentation: Sehr übersichtliche Menüführung. Während des Spiels kommt eine dichte Atmosphäre auf. Insgesamt sehr fantasiereich gestaltet.

GESAMTWERTUNG ★★★★½



BG: DARK ALLIANCE

UMFANG ★★★★½

Story: Durch unglückliche Zufälle und Umstände kommt der Held langsam einer finsteren Verschwörung auf die Spur. Fortan ist die Aufklärung der dunklen Machenschaften sein erklärtes Ziel.
Charakterklassen: Es stehen drei Charaktere zur Auswahl: Adriana, die Elfen-Hexen-Meisterin, Kromlech, der Zwergen-Kämpfer, und Vhan, der menschliche Bogenschütze. Für jede Vorliebe ist einer dabei.
Gegenstände: Es können viele Gegenstände gekauft werden: Kleidungsstücke, Schuhe, Handschuhe, Helme, Schilde, neue Waffen. Diverse Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen sich erwerben.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Das Joypad ist intelligent mit allen durchführbaren Aktionen belegt. Dennoch lässt sich die Figur mit all ihren Fähigkeiten und Zaubersprüchen stets optimal durch die Levels und Kampfsituationen steuern. Vorbildlich umgesetzt.
Kampfsystem: Ebenfalls Echtzeitkämpfe. Sämtliche Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen sich in den Kämpfen auswählen.
Aufrüsten: Die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma unterliegen dem üblichen Erfahrungspunktesystem. Außerdem lassen sich immer bessere Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche und immer bessere Fähigkeiten kaufen und erwerben.
Mehrspielermodus: Um zu zweit zu spielen, ist keine zusätzliche Peripherie oder Konsole nötig. Beide Figuren befinden sich gleichzeitig auf dem Schirm. Die Steuerung ist identisch mit dem Einzelspielermodus.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die Grafik ist eigentlich sehr hübsch, aber leider nicht mehr ganz zeitgemäß. Begleitet von starkem Ruckeln.
Sound: Sehr gute und stimmungsvolle Musikstücke, die jeweils sehr gut das Geschehen untermalen. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen.
Sprachausgabe: Die deutsche Synchronisation kann sich wirklich hören lassen. Sprachsamples werden oft verwendet.
Präsentation: Grundlegend anders als bei *FF: Crystal Chronicles*. Übersichtliche Charakter- und Einkaufsmenüs mit allen wichtigen Informationen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

LOST KINGDOMS II

UMFANG ★★★★½

Story: Die Hauptfigur Tara möchte ihrer wahren Herkunft auf den Grund gehen. In den zahlreichen Abenteuern macht sie regen Gebrauch von ihrem Runenstein, mit dem sie Monster beschwört.
Charakterklassen: Es steht von Anfang an nur eine Person (Tara) zur Verfügung, die durch den Story-Modus geschickt wird. Die beiden Konkurrenten haben in diesem Punkt deutlich mehr zu bieten.
Gegenstände: Es dreht sich fast alles um magische Karten. Sie können erworben, getauscht und weiterentwickelt werden. Magiesteine in unterschiedlichen Stärken füllen die Zauberkraft wieder auf.

GAMEPLAY ★★★½

Steuerung: Ebenfalls zwei Arten: Auf der Weltkarte sucht man sich sein nächstes Ziel heraus. In den Dungeons führt man mit den Tasten A, B, X und Y eine Kartenattacke aus. Mit dem Analogstick bewegt man sich. Insgesamt sehr gut umgesetzt.
Kampfsystem: In Echtzeit werden Monsterkarten mit unterschiedlichen Attributen und Herkunftselementen ausgespielt.
Aufrüsten: Die Attribute des Charakters werden durch das Erledigen von Monstern verbessert. In speziellen Läden kann der Spieler zudem seine Karten eintauschen oder neue kaufen. Für einen bestimmten Geldbetrag kann man seine Karten unterschiedlich stark weiterentwickeln.
Mehrspielermodus: Für maximal zwei Spieler ausgerichtet. Man steigt zu zweit in eine Arena und bekämpft sich mit seinen Karten. Es können sogar Wetten um diverse Karten abgeschlossen werden.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die abwechslungsreichen Umgebungen sind solide gestaltet. Hübsch, aber bei weitem nicht so genial wie *FF: CC*.
Sound: In diesem Punkt zieht der Titel eindeutig den Kürzeren. Unauffällige Melodien, die manchmal etwas auf die Nerven gehen können, begleiten das Spielgeschehen.
Sprachausgabe: Mit Sicherheit nicht gerade das Beste vom Besten im Videospielbereich, aber trotzdem ordentlich.
Präsentation: Zu Beginn ist doch einiges an Einarbeitung nötig. Wenn man den Einstieg geschafft hat, erlebt man eine schöne Geschichte.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
versteht endlich alles.

Rollenspiele haben es bei mir eigentlich sehr schwer. *Final Fantasy* hingegen konnte mich schon als Import-Version begeistern, obwohl ich kein Wort verstanden habe. Von der grafischen Leistung war ich schon vor einem halben Jahr total begeistert und bin es heute noch. Mit so vielen genialen Lichteffekten und einfach toll gestalteten Welten und Gegnern kann sonst kein anderes Spiel auf dem GameCube überzeugen. Spielerisch geht *Crystal Chronicles* einen anderen Weg als die Kollegen auf der PS2. Das erste Mal bestreitet man Auseinandersetzungen nicht in rundenbasierenden, sondern in Echtzeit-Kämpfen. Manche werden damit zurechtkommen, andere wiederum wenden sich mit Grausen ab. Wenn man sich erst einmal an die Echtzeit-Action gewöhnt hat, erlebt man ein tolles Abenteuer. Der Mehrspielermodus ist eigentlich nur zu viert richtig spielbar. Die Ablenkung bei der Menüführung ist einfach zu groß und man ist sehr auf die Hilfe seiner Mitspieler angewiesen. Ebenfalls negativ ist die zwingende Notwendigkeit, mit GBA und Linkkabel spielen zu müssen.

TEST
FINAL FANTASY: CC

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Speichern:	22 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **11. März**
Termin **Ab 6 Jahren**	Preis **Ca. € 60,-**

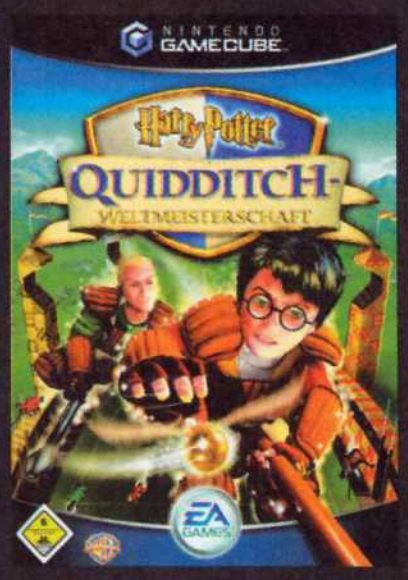
- ⊕ **Geniale Grafik**
- ⊕ ***Final Fantasy* mal anders**
- ⊕ **GBA-Link im Einzelspielermodus**
- ⊖ **Mehrspielermodus verbesserungswürdig**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	88%	84%	**88%**

„Toller Final-Fantasy-Ableger mit genialer Technik, aber **ausbaufähigem Mehrspielermodus**."

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.

Harry Potter QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT

IN LUDO EST

EA GAMES

Challenge Everything

www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™

Verbinde den Game Boy Advance™ mit dem NINTENDO GAMECUBE™, um Quidditch™-Karten zu tauschen und mit deinen Freunden zu spielen.

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s03)

Prince of Persia The Sands of Time

N-ZONE HIT

Ein **modernes Remake** auf den Spuren eines zeitlosen Klassikers. Ab in den Orient!

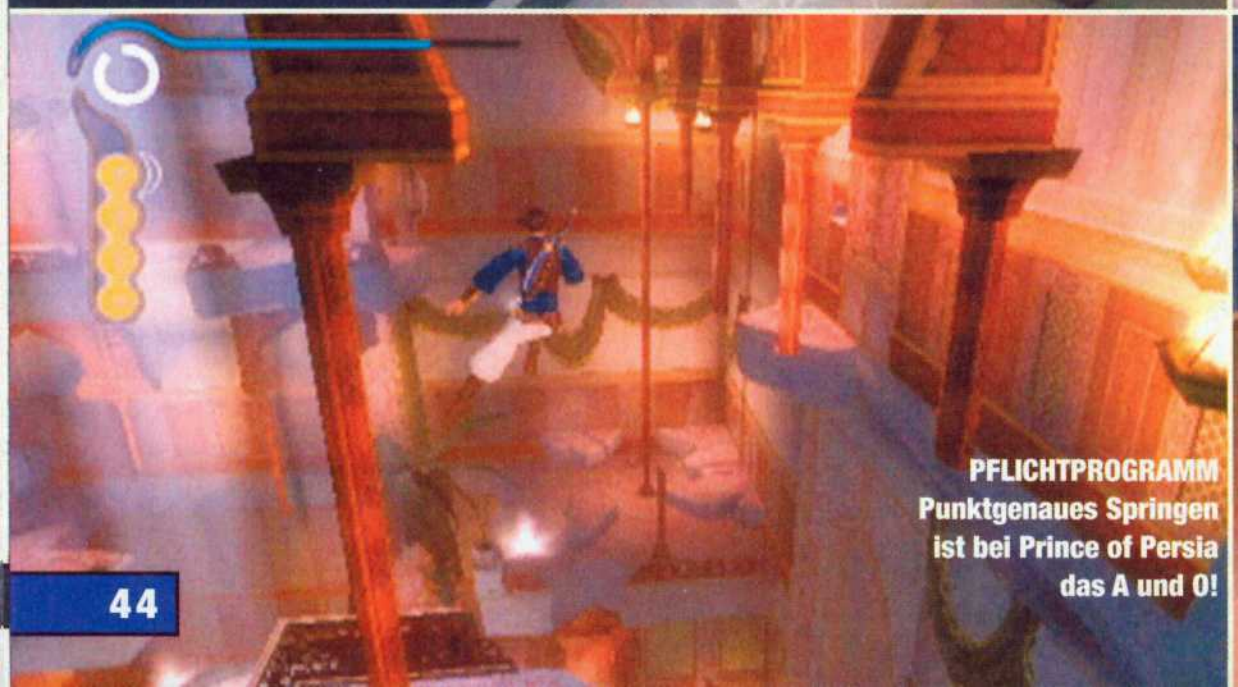
Moment mal! *Prince of Persia*? Das kenne ich doch! Das ist doch das Spiel mit diesem Typen, mit dem man immer über irgendwelche Abgründe springen und Fallen ausweichen muss, oder? Genau das! Nicht wenige meiner nicht videospielenden Bekannten konnten mit dem Namen *Prince of Persia* etwas anfangen. Kein Wunder, zählt das berühmte Original-*Prince of Persia*-Spiel aus dem Jahre 1990 doch zu den Kultspielen schlechthin. Jetzt bringt Ubisoft ein unter Federführung des Original-*Prince of Persia*-Schöpfers Jordan Mechner entstandenes, zeitgemäßes Remake für Microsofts Xbox und Nintendos GameCube. Für PC, PlayStation 2 und Game Boy Advance ist der Titel hierzulande bereits im vergangenen November erschienen.

ES WAR EINMAL ...

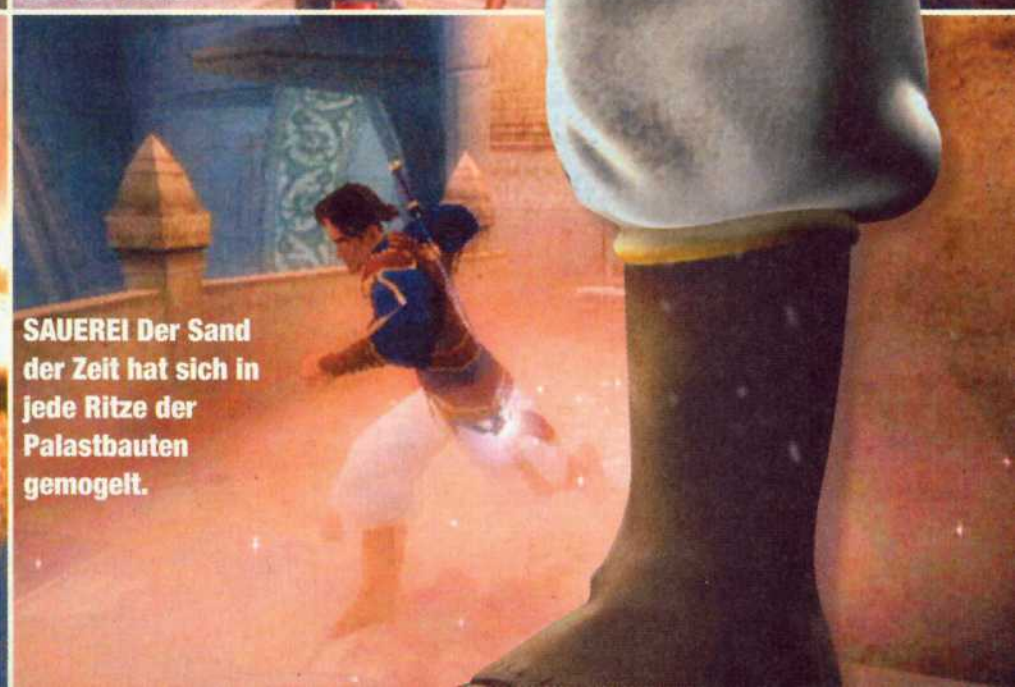
Im Original eilte unser Prinz zur Rettung einer hübschen Prinzessin, im modernen Remake müsst ihr den Sand der Zeit wieder einfangen. Allerdings wäre *Prince of Persia* nicht *Prince of Persia*, wenn es keine hübschen Frauen geben würde. Die wunderschöne Prinzessin Fahra hat sich an den Rockzipfel unseres Prinzen gehängt und begleitet ihn auf seiner Reise. Angefangen hat alles damit, dass der Prinz auf einer Eroberungstour seines Vaters durch Indien den Dolch der Zeit geklaut hat. Mit diesem Dolch entfesselte der unwissende Prinz unter Beihilfe des intriganten Haus- und Hofmagiers den Sand der Zeit, der fast alle Menschen in Zombies verwandelte. Gemeinsam mit Prinzessin Fahra macht sich der Prinz daran, das Geschehene rückgängig zu machen. Spielerisch hat es Ubisoft geschafft, das simple, aber extrem herausfordernde

GESKRIPTETE EREIGNISSE Oft genug versperrt eine plötzlich einstürzende Wand oder Decke den Weg.

ATTACKE Die Steuerung geht unglaublich leicht von der Hand!



PFLICHTPROGRAMM Punktgenaues Springen ist bei Prince of Persia das A und O!



SAUEREI Der Sand der Zeit hat sich in jede Ritze der Palastbauten gemogelt.

Spielprinzip des Ur-Spiels in ein modernes 3D-Abenteuer mit Bombast-Grafik zu packen. So hüpft ihr über Abgründe, hangelt an Vorsprüngen, springt von Säule zu Säule, weicht gefährlichen Fallen aus, löst das eine oder andere Rätsel und bekämpft unzählige Feinde. Darüber hinaus haben die Entwickler einige nette Features integriert, die *Prince of Persia: The Sands of Time* von gewönnlichen Action-Adventures abheben. So könnt ihr beispielsweise für kurze Zeit an Wänden entlanglaufen. Dazu müsst ihr einfach in Richtung Wand rennen, rechtzeitig den R-Knopf drücken und schon sprintet der Prinz an der Wand entlang. Das Leveldesign ist so ausgelegt, dass ihr häufig sogar ein Stück an einer Wand laufen müsst, um anschließend von der Mauer abzuspringen und auf der gegenüberliegenden Seite zu landen. Ein weiteres besonderes Feature von *The Sands of Time* ist die Möglichkeit, die Zeit zu manipulieren. Wenn ihr erst einmal den Dolch der Zeit gefunden habt, könnt ihr auf Knopfdruck die Zeit langsamer oder gar rückwärts laufen lassen. Insbesondere bei einem missglückten Sprung mit Todesfolge oder einem üblen Treffer von einem Gegner könnt ihr so weiterspielen, ohne das Spiel neu laden zu müssen. Allerdings könnt ihr die Zeit nicht unbegrenzt manipulieren, da dies jedes Mal den Sand der Zeit kostet. Diesen erhaltet ihr allerdings von besiegten Gegnern oder an bestimmten Vorrats-Punkten wieder zurück.

RÄTSEL Bringt die Säulen in die richtige Position!

GUT FÜR KÖRPER UND GEIST

Der Hauptschwerpunkt liegt bei *Prince of Persia: The Sands of Time* ohne Zweifel auf den zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen. Ihr müsst euch genau umschauen, wo es weitergeht, um anschließend sehr genau und teilweise unter Zeitdruck zu balancieren und zu springen. Das erfordert eine gehörige Portion Konzentration, da ihr häufig sehr präzise vorgehen müsst. Doch nach jedem anstrengenden Geschicklichkeitsabschnitt erfolgt ein Kampf. Dieser muss nicht unbedingt leichter sein, aber er sorgt für Abwechslung. Während die Gegner zu Spielbeginn noch recht einfach zu besiegen sind, müsst ihr später mehr Geschick beweisen und sämtliche Moves einsetzen. So haben die Entwickler dem Prinzen die Möglichkeit gegeben, auf Knopfdruck an den Gegnern hochzulaufen und über sie drüber zu springen, sich wegzurollen, von der Wand abzuspringen und hinter dem Gegner zu landen und natürlich zu blocken und zu schlagen. Das mag alles kompliziert klingen, allerdings ist die Steuerung so intuitiv, wie man es sonst nur von herausragenden Nintendo-Titeln gewohnt ist. So werdet ihr schon nach kurzer Zeit Bewegungskombinationen hinlegen, wie man sie aus Actionfilmen kennt. Hinzu kommen Animationen, die absolut flüssig ineinander übergehen und zum Besten gehören, was es heutzutage auf Konsolen zu bestaunen gibt. Doch neben den Animationen kann auch die restliche Grafik

SPITZE In tollen Zwischensequenzen wird die Story vorangetrieben.

STIMMUNGSVOLL Die Lichteffekte sind eine Klasse für sich.

INFO PRINCE OF PERSIA 1-4

Von 2D nach 3D

***Prince of Persia: The Sands of Time* blickt auf eine traditionsreiche Historie zurück.**

Bei Ubisofts grandiosem Remake handelt es sich bereits um das fünfte Spiel mit dem sympathischen Klettermaxe. Bereits 1990 kreierte Jordan Mechner ein simples 2D-Spiel, welches zahlreiche Preise abräumte und zum zeitlosen Klassiker wurde: *Prince of Persia*. Der Titel erschien hierzulande erst zwei Jahre später. Eine gelungene Fortsetzung mit dem Zusatztitel *The Shadow and the Flame* wurde 1993 entwickelt. Dann herrschte für einige Jahre Funkstille, erst 1999 kehrte der Prinz auf den Bildschirm zurück. *Prince of Persia 3D* erschien für PC und PlayStation, floppte aber trotz beratender Funktion von Jordan Mechner gnadenlos. Ende 2003 stellte Ubisoft *Prince of Persia: The Sands of Time* fertig – ein würdiger nächster Teil der *Prince of Persia*-Serie. Doch damit endet die Geschichte nicht: Ubisoft kündigte bereits die Arbeiten an einem Nachfolger zu *Prince of Persia: The Sands of Time* an.

ANNO 1990 Grafisch liegen zwischen dem Original und der heutigen Version Welten.

restlos begeistern. Obwohl es sich bei *Prince of Persia* um eine Multiplattform-Entwicklung handelt, hat man das Gefühl, dass die Möglichkeiten des GameCube sehr gut ausgenutzt wurden. Fantastische Licht-, Transparenz- und Partikeleffekte, riesige Gebäude, eine tolle Weitsicht, grandiose Charaktermodelle und spannende Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre. Doch mehr noch als die technische Seite reißt einen vor allem die künstlerische Ausarbeitung der orientalischen Welt vom Hocker. Man hat wirklich das Gefühl, in einer Geschichte aus Tausendundeiner Nacht mitzuspielen. Hierzu trägt auch der atmosphärische Sound sein Scherflein bei. Während ihr in vielen Abschnitten aus atmosphärischen Gründen nur Soundeffekte zu hören bekommt, werden an anderen Stellen stimmungsvolle Musik-Mixes aus Orientklängen und dem Rockbereich eingespielt. Das ganze Spiel wirkt einfach wie aus einem Guss! *Prince of Persia: The Sands of Time* ist eines der am besten durchgestylten Spiele der letzten Jahre. Trotz aller Euphorie über ein so fantastisches Spiel gibt es aber doch auch etwas Kritik. Neben der etwas niedrigen Gegneranzahl stört besonders der relativ geringe Umfang. Nach etwa zehn Stunden ist das grandiose Spielvergnügen schon vorbei. Mehrere Endsequenzen, spannende Geheimnisse oder einen härteren Schwierigkeitsgrad beim zweiten Durchspielen gibt es nicht. Wenn ihr die GameCube-Version des Spiels mit *Prince of Persia* vom Game Boy Advance verlinkt, dann habt ihr aber immerhin die Möglichkeit, das Original-*Prince of Persia* freizuspielen. Das ist ein nettes Extra, ein unbedingtes Muss ist es aber mit Sicherheit nicht.

FABIAN SLUGA

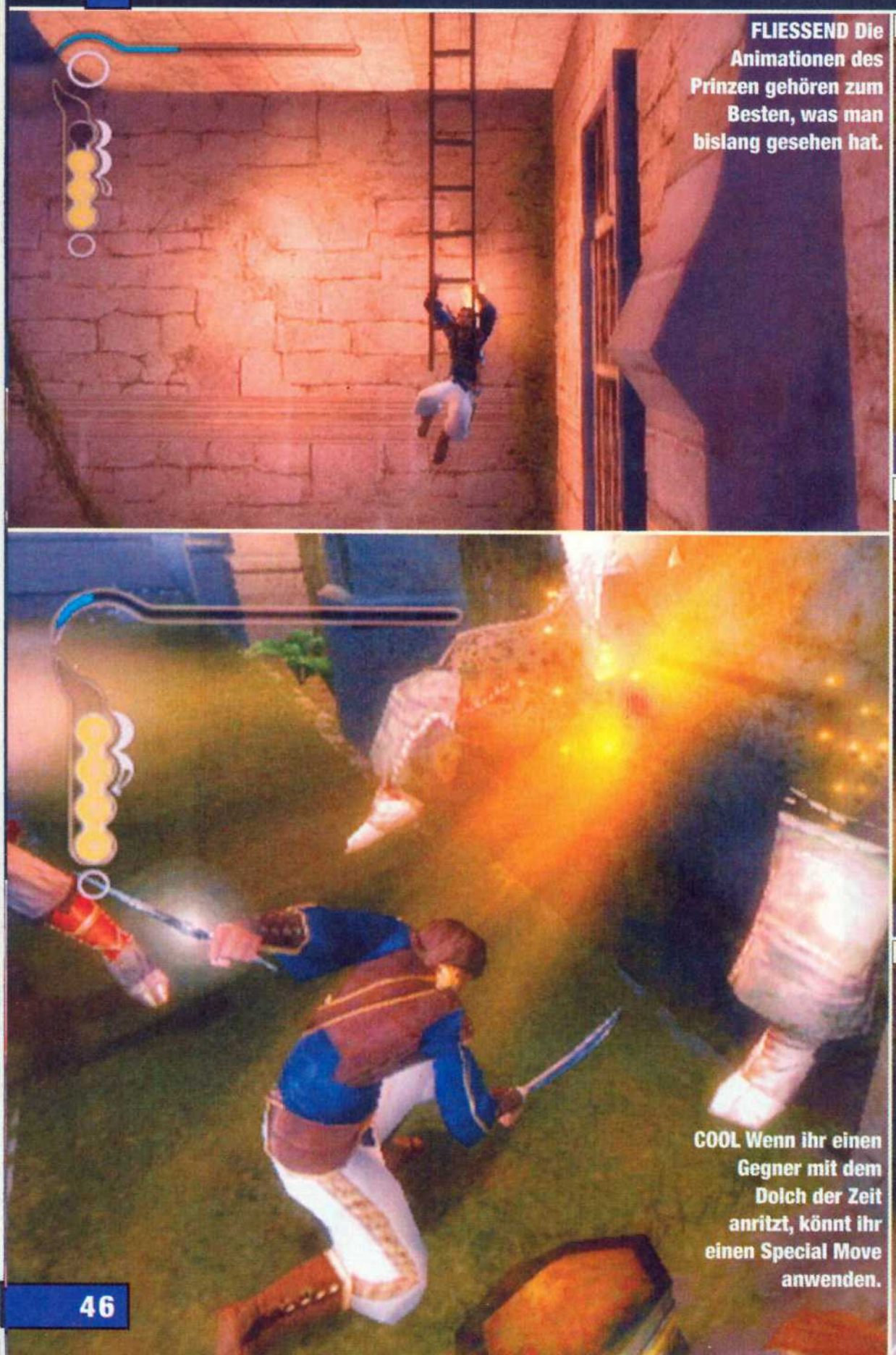
INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	10 Stunden
Ladezeit:	14 Sek.
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

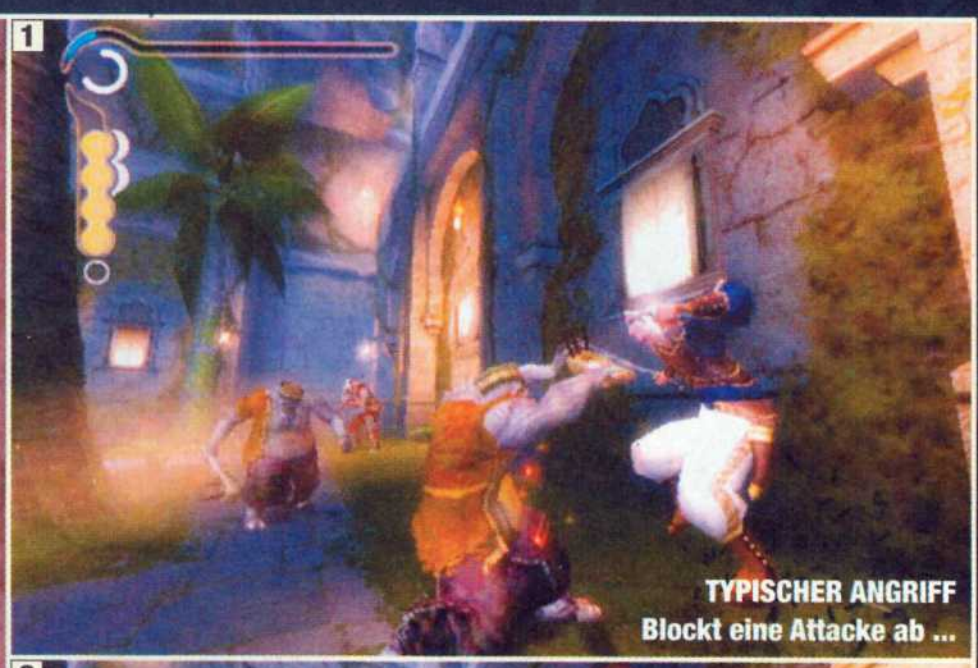
PLAYSTATION 2	
Umfang:	10 Stunden
Ladezeit:	29 Sek.
Sound:	Dobly Pro Logic II
Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★½

XBOX	
Umfang:	10 Stunden
Ladezeit:	18 Sek.
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★★

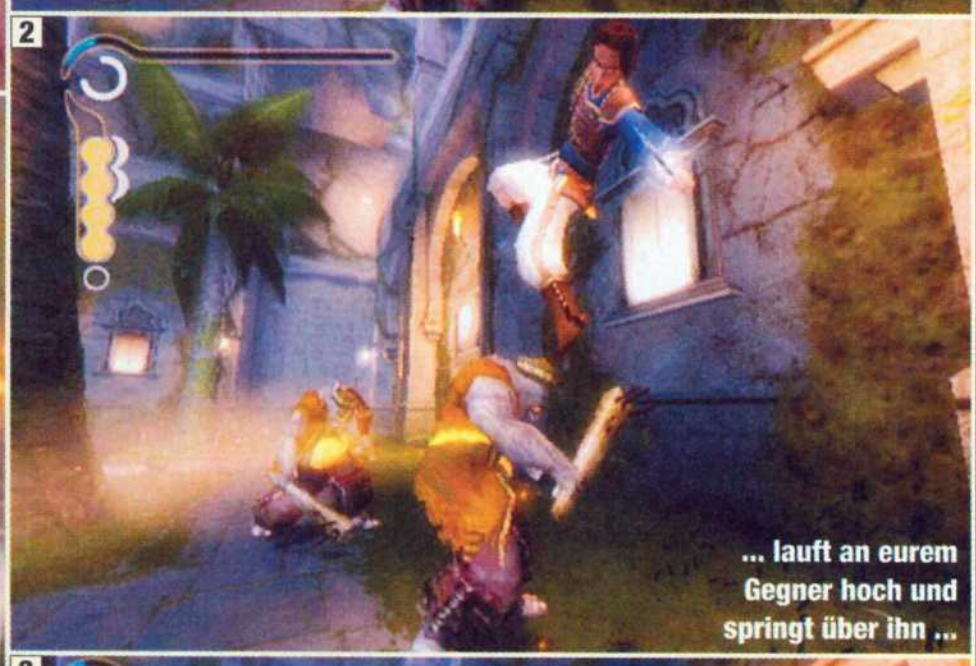
FAZIT: Die GameCube-Version sieht farbenfroher aus als die Xbox- und die PS2-Version. Dafür verfügt die Xbox-Version über minimal mehr Details. Dennoch ist *Prince of Persia* auf jeder Konsole ein Augenschmaus. Der Sound kommt auf der Xbox dank Dolby Digital am besten rüber. Ein Vorteil der Xbox-Version ist, dass *Prince of Persia 2* als Bonusspiel enthalten ist. Sicher ist auch: *Prince of Persia* gehört auf jeder Plattform in eine gut sortierte Spielsammlung!



FLIESSEND Die Animationen des Prinzen gehören zum Besten, was man bislang gesehen hat.



1 TYPISCHER ANGRIFF Blockt eine Attacke ab ...



2 ... lauft an eurem Gegner hoch und springt über ihn ...

COOL Wenn ihr einen Gegner mit dem Dolch der Zeit anritzt, könnt ihr einen Special Move anwenden.

3 ... um den überraschten Feind schließlich mit einer gezielten Attacke niederzustrecken.

DETAIL-CHECK | PRINCE OF PERSIA

Die Crème de la Crème!

Wir lassen die beiden besten Action-Adventures auf dem GameCube gegeneinander antreten.

PRINCE OF PERSIA

FEATURES ★★★★½
Gameplay: *PoP* ist ein klassisches Action-Adventure mit jeder Menge Geschicklichkeitseinlagen.
Kämpfe: Sehen fantastisch aus, sind aber trotzdem relativ einfach
Matrix-Effekte: Ja, man kann das Spielgeschehen verlangsamen oder die Zeit zurückdrehen.
Spieldauer: Um die 10 Stunden
Wiederspielwert: Eher gering, es gibt so gut wie keine Geheimnisse
GBA-Linkmöglichkeit: Man kann das Ur-*Prince of Persia* freispielen.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Fantastisch! Konstante 30 Bilder in der Sekunde, hübsche Lichteffekte und eine grandiose Kulisse!
Sound: Dolby Pro Logic II, Atmosphäre wird häufig nur durch Soundeffekte generiert. Ansonsten tolle Mixtur aus Rockmusik und asiatischen Klängen.
Ladezeiten: Nicht störend. An Speicherpunkten 14 Sekunden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

ZELDA: THE WIND WAKER

FEATURES ★★★★★
Gameplay: Typisches Action-Adventure, weniger Geschicklichkeitseinlagen, dafür mehr Laufen und Reden
Kämpfe: Manche Gegner erfordern eine Taktik. Viel Geschick ist aber auch hier nicht vonnöten.
Matrix-Effekte: Nein. Bei Nintendos Abenteuer gibt es überhaupt keine Zeitlupen-Effekte. Das ist aber auch nicht notwendig.
Spieldauer: 20+ Stunden
Wiederspielwert: Es gibt jede Menge Geheimnisse und Details zu entdecken.
GBA-Linkmöglichkeit: Vorbildlich! Ein zweiter Spieler kann mit einem GBA mitspielen.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Der Cel-Shading-Stil ist nicht jedermanns Geschmack, technisch und künstlerisch ist die Grafik aber vom Feinsten!
Sound: Viele typische *Zelda*-Melodien unterstreichen passend das Geschehen. Leider bietet *Zelda: The Wind Waker* keine Sprachausgabe! Das ist nicht mehr zeitgemäß.
Ladezeiten: Es gibt zu keiner Zeit Ladezeiten im Spiel.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Auch wenn der Prince im direkten Vergleich mit *Zelda: The Wind Waker* aufgrund des geringeren Umfangs den Kürzeren zieht, handelt es sich bei beiden Spielen um absolute Pflichttitel für jeden GameCube-Besitzer! Lasst euch diese Spielspaßperlen nicht entgehen.

MEIN FAZIT | SUPER

Fabian Sluga
dreht die Zeit zurück.

Ich erinnere mich noch gut, dass ich nach der E3 2003 nur Lobeshymnen von den aus Los Angeles zurückkehrenden Kollegen über *Prince of Persia* gehört habe. Dementsprechend neugierig war ich auf das finale Spiel. Als ich dann die Import-Version gespielt habe, gab es aber auch für mich kein Halten mehr. Die tolle Atmosphäre und die intuitiven Kontrollen lassen einen schnell vergessen, dass man ein Joypad in der Hand hält. Erst als ich nach einem durchzockten Wochenende den Abspann über den Bildschirm flimmern sah, war ich wieder bereit, mich dem Alltag zu stellen. Die PAL-Version ist genauso gut wie die NTSC-Fassung des Spiels.

TEST
PRINCE OF PERSIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	15 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.princeofpersia.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 45,-

- ⊕ Geniale Grafik
- ⊕ Fantastische Steuerung
- ⊕ Tolles Leveldesign
- ⊖ Etwas zu kurz

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	88%	– %	91 %

„Ein Meilenstein der Videospielgeschichte und ein mehr als würdiges Remake eines Klassikers!"

seit über 10 jahren - versand und laden

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 Essen
TEL.0201-777225

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING (NEU)
SMART CENTER ESSEN
Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

SONIC HEROES
deutsch 57,95

FINAL FANTASY C.C. & MEMORY59 & GBA LinkKable
nur 54,95 (Limited Edition)

007 ALLES oder NICHTS
deutsch 54,95

Beyond Good & Evil
deutsch 29,95
Lösungsbuch dt. 14,95

SPHINX u.d. Mummie
deutsch nur 47,95
TIP für ZELDA FANS

PRINCE of PERSIA &
MEMORY 59 nur 49,95
Lösungsbuch dt. 14,95

DIE SIMS brechen aus deutsch 54,95

MARIOKART dt. & Memory 59,95

XIII Thirteen dt. 57,95

NEED SPEED UND. dt. 57,95

MGS TWINSNAKE März Vorbestellen

KIRBY AIR RIDE dt. 54,95

ROGUE OPS dt. 57,95

HARVEST MOON dt März - 49,95

Conflict D.Storm 2 dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

1080 AVALANCHE dt.	49,95
CONAN dt.	54,95
DEADtoRIGHTS PALuncut	59,95
Goblin Commander dt.	47,95
FIFA Footbal 2004 dt.	57,95
GLADIUS dt.	57,95
HERRd.Ringe Rück.d.Kö.	57,95
KNIGT of TEMPEL dt.	54,95
MARIO PARTY 5 dt.	54,95
Pokemon Channel dt.	29,95
Ridge Racer inl PacMan	März
ROAD KILL (18)	Febr.
SPAWN ARMAGEDDON	54,95
StarWars Rebel Strike dt.	57,95
TRUE CRIME LA dt. (18)	59,95
Tak und die .... dt.	39,95
Viewtiful Joe dt.	47,95
XGRA dt.	39,95

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY dt.	39,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Action Replay GBA	34,95
Gameboy Player dt.	59,95
HARVEST MOON dt.	42,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Sword of MANA dt.	39,95
MAX PAYNE dt.	39,95
METROID ZERO MISS..	39,95

XBOX TOPHITS

XBOX + 1 Pad	149,00
Balduars Gate 2 dt.	57,95
GTA / VC Doublepak	64,95
UNREAL 2 PAL uncut	59,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
HUNTER PALuncut	39,95
Luigis Mansion dt.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	19,95
PITFALL dt	39,95
RED FACTION 2 uncut	49,95
RAYMAN 3 dt.	29,95
SUMMONER dt.	29,95
StarWars Jedi Outc. dt.	19,95
StarFox Adv. dt.	29,95
Super Mario S.dt.	29,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR. Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

Beyond Good & Evil

N-ZONE HIT

Lust auf Rätseln, Prügeln und Rasen? Hier wird euch ein **Genre-Festmahl** der Spitzenklasse serviert!

UND DRUFF Dieser Schlag hat gesessen!

INTERVIEW Ein Schwein beim Kommentieren.

Es kommt, wie es immer kommen muss: Einst ein Planet der Idylle und des Friedens, bekommt Hyllis seit einiger Zeit unangenehme Besuche von Außerirdischen, die außer einem unheimlichen Appetit auf Zerstörung nicht viel für dieses schöne Plätzchen übrig haben. Zwei Parteien versuchen diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Auf der einen Seite die Regierungstruppen und auf der anderen Seite eine Untergrundorganisation namens Iris. Als Reporterin Jade seid ihr im Dienste der Planetenforschung unterwegs und schießt für gutes Geld Bilder von seltenen Tierarten. Doch bereits bei eurem ersten Auftrag verschlägt es euch auf die Seite der Widerstandskämpfer und fortan versucht ihr den dubiosen Machenschaften der Regierung auf die Spur zu kommen.

TOTALER GENREMIX

Beyond Good & Evil präsentiert sich als kinoreife Mixtur aus Action-Adventure, Schleich-, Prügel- und Rennspiel. Als Jade bestreitet ihr mit eurem rüsselnasigen Partner Pey'J Dutzende von Missionen – die Palette reicht vom Infiltrieren der Regierungsanlagen bis zum Fotografieren bestimmter Tierspezies. Euer technisch begabter Partner unterstützt euch dabei mit Rat und Tat. Egal ob eine Kiste zu schwer ist oder ein Kampf aussichtslos erscheint, bei Druck auf die Y-Taste kommt er angerannt und führt eine der Situation entsprechende Hilfsaktion aus. Gekämpft wird eher selten; kommt es ab und an doch zu einer Keilerei, so benutzt die Reporterin ihren Dai-Jo-Stab und lässt schicke Combos auf die Feinde niederprasseln. Falls ihr zu einem weiter entfernten Ort müsst, benutzt ihr euer persönliches Luftkissenfahrzeug. Dieses kann nach und nach im lokalen Laden der Jamaica-Nashörner mit mehreren Upgrades wie dem Supersprung oder einer Superkanone ausgerüstet werden, was

BACKBORD AHOI Auch diverse Fahrzeuge werden benutzt.

AUGENWEIDE Die Licht- und Transparenzeffekte sind bildhübsch.

WOW Ein echter Hingucker sind die Charaktermodelle.

IM TEAM Zusammen verdrischt man besser!

euch den Zugang zu weiteren Regionen des Planeten öffnet. Leider akzeptieren die Rhinobrüder nicht die übliche Währung; sie bevorzugen übergroße Energieperlen, die auf dem ganzen Planeten zu finden sind. Die insgesamt 88 Kullerchen können an abgelegenen Örtchen gefunden beziehungsweise bei diversen Minispielchen wie z. B. einem Bootsrennen gewonnen werden.

ÜBERBLICK IST TRUMPF

Durch Betätigen der Start-Taste kommt ihr in euer sehr übersichtlich gestaltetes Inventar. Hier verwaltet ihr eure Gegenstände, checkt eure Missionsbriefings per Mail und werft einen Blick auf die komfortablen Levelkarten. In Sachen Präsentation hat sich Ubisoft voll ins Zeug gelegt. Die mitreißende Story geht mit einer flüssigen Grafik, wunderschönen Texturen und einer guten Kameraführung einher. Abgerundet wird dieser Augenschmaus durch einen überdurchschnittlich guten Soundtrack, der sich perfekt an das jeweilige Spielgeschehen anpasst. Der Spielablauf ist sehr linear gehalten – dies kommt zwar einerseits der dichten und spannenden Story zugute, andererseits werden geübte Spieler bereits nach etwa zehn Stunden den Abspann zu Gesicht bekommen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr ausgeglichen; wirklich schwer wird es nie, da ihr sehr oft Chekkpoints durchlauft, an denen ihr nach eurem Ableben wieder anfangen könnt. Trotz des geringen Umfangs ist *Beyond Good & Evil* absolut empfehlenswert; für läppische 30 Euro bekommt ihr ein unheimlich spannendes Action-Adventure, das durch seine Liebe zum Detail und eine überragende Präsentation überzeugen kann.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK BEYOND GOOD & EVIL

Jade versus Link!

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist das beste Action-Adventure im Land?

BEYOND GOOD & EVIL	ZELDA: THE WIND WAKER
GAMEPLAY ★★★★½	**GAMEPLAY** ★★★★★
Steuerung: Sehr gut gelöst und ein bisschen bei *Zelda* abgeguckt. Ihr steuert Jade per Analogstick, die Kamera kann frei gedreht werden und die Tasten sind übersichtlich belegt.	**Steuerung:** Einfach perfekt. Mit den Sticks bewegt ihr Link und die Kamera. Die Tastenbelegung passt sich an die jeweilige Situation an. Dadurch wird ein super Spielgefühl vermittelt.
Kämpfe: Jade führt diverse Combos mit ihrem Kampfstab aus. Die Team-Combos sind witzig; man gewinnt jedoch oft durch blindes Tastenwuchten.	**Kämpfe:** Ohne eine Portion Taktik kommt man schnell in Schwierigkeiten. Diverse Schlagkombinationen, Blocken und Ausweichen führen zum Ziel.
Rätsel: Eher simple Puzzles. Fordernd sind die Schleichmissionen.	**Rätsel:** Hier wird Rätselkost in hoher Quantität und Qualität geboten.
PRÄSENTATION ★★★★½	**PRÄSENTATION** ★★★★★
Story: Der totale Hammer! Verschwörungen, Intrigen, mitreißende Missionen und äußerst sympathische Charaktere vermitteln ein perfektes Film-Flair.	**Story:** Nichts Neues am *Zelda*-Horizont. Wie immer kämpft Link mit Gannon um die liebreizende Prinzessin Zelda. Trotz aller Gewohnheit sehr gut.
Umfang: Ein paar Nebenquests und etwa zwei Dutzend Storymissionen. Leider sehr geringe Spielzeit.	**Umfang:** Absolute Oberliga. Eine riesige Spielewelt, die tagelang Unterhaltung bietet und lange an den TV-Schirm fesselt.
Grafik: Cartoon-Look. Hohe technische Qualität. Gelungene Lichteffekte und Wasserspiegelungen verwöhnen das Auge.	**Grafik:** Cell Shading. Nicht jedermanns Sache; nach kurzer Eingewöhnungsphase aber sehr sympathisch.
Sound: Die Musikstücke sind abwechslungsreich und reichen vom Reggae-Song bis zu klassischen Stücken. Dabei passt sich der Sound an das Spielgeschehen an.	**Sound:** Die Audiountermalung ist typisch für *Zelda*: Knuffige Melodien bei schönem Wetter und bedrohliche Klänge bei Gefahr. Gewohnt solide.

GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG
★★★★½	★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
kann nicht genug davon kriegen.

Angefangen bei der spannenden Story bis hin zu der faszinierenden Grafik ist *Beyond Good & Evil* ein Action-Adventure der Spitzenklasse. Die vielen witzigen Minispiele, die Hovercraft-Fahreinlagen und das Sammeln der Perlen motivieren ungemein; man kann nicht aufhören, bis man den Abspann zu sehen bekommt. Und da liegt auch der einzige Kritikpunkt: Nach ungefähr zehn Stunden Spielzeit ist das Spiel gelöst. Aber der Einführungspreis von 30 Euro ist in diesen geldbeutelunfreundlichen Tagen ein dicker Pluspunkt.

TEST
BEYOND GOOD & EVIL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Frankreich
Speichern:	55 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.bge.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **26. Februar**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ Faszinierende Spielwelt
- ⊕ Exzellente Grafik
- ⊕ Fabelhafte Steuerung
- ⊖ Umfang zu gering

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	88%	–%	**89%**

„**Genialer Genre-Mix**, der mit einer tollen Story und einer sehr opulenten Aufmachung protzt"

R: Racing

Ein neuer Angriff auf den Rennspiel-Thron.

Namco, bekannt durch *Ridge Racer*, schickt mit *R: Racing* ein weiteres Spiel ins Rennen um die Genrekrone. Im Hauptmenü stehen die üblichen Spielmodi wie Rennkarriere, Challenge, Arcade, Zeitfahren und Versus zur Verfügung. Während sich der Arcade-Mode hervorragend für ein kurzes Rennen eignet, verspricht der Einstieg in die Rennkarriere besondere Spannung. In 14 Kapiteln wird hier die Geschichte der hübschen Rennfahrerin Rena erzählt. Während diese anfangs noch Trainingsrunden absolvieren muss, darf sie im weiteren Verlauf ganze Meisterschaften bestreiten. Schon in der ersten Runde fällt die arcadeähnliche Steuerung des Spiels angenehm auf. Schnell gelingen auch Neueinsteigern punktgenaue Bremsmanöver und spektakuläre Slides.

NUR NICHT NERVÖS WERDEN

In den meisten Rennen fahrt ihr gegen fünf Fahrer, die ihr schnell hinter euch lassen solltet. Um euch Überholmanöver zu erleichtern, glänzt *R: Racing* mit einem wichtigen Feature, welches es von anderen Spielen unterscheidet. Gegner können gezielt unter Druck gesetzt werden, indem ihr euch in ihren Windschatten hängt. Je länger ihr euren Vordermann bedrängt, desto nervöser wird er. Dies erkennt ihr an einem kleinen Balken. Ist dieser rot gefüllt, so ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis der Gegner einen Fehler macht.
Während der Rennen haltet

VORSICHT Auch im Zweispieler-Modus könnt ihr aus der Kurve fliegen.

KOPF AN KOPF In der Rallye-Arena tretet ihr zum direkten Duell an.

GEKONNTER SLIDE **Driftmanöver erfordern ein gutes Timing.**

ihr Funkkontakt zur Box und euren Rivalen, was meist keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat, aber gut zur Rennatmosphäre passt.
Nach jedem Rennen erhaltet ihr Racing Points, mit denen weitere 90 Wagen und 150 neue Aufgaben gekauft werden können. Gute Platzierungen, gekonnte Drifts, eine optimale Kurvenlage und ein vorbildliches Bremstiming treiben euer Punktekonto weiter nach oben.

ABER DIE PRÄSENTATION ...

R: Racing wäre also eigentlich ein gutes Spiel, aber leider gibt es auch gravierende Kritikpunkte. Die Grafik läuft zwar durchgehend sehr flüssig und die Texturen sind nett gestaltet, aber von idyllischen Landschaften, animierten Zuschauern und liebevollen Details, die den heutigen Standard in Rennspielen markieren, ist Namco weit entfernt. Die geringe Streckenanzahl von lediglich elf Kursen und das nicht vorhandene Schadensmodell dämpfen den Spielspaß weiter. Trotz dieser Mängel hat *R: Racing* seine Stärken und es macht immer wieder Freude, mit Rena eine Runde über den Asphalt zu düsen.

SASCHA DOWIDAT

FUTURISTISCH **Diese Prototypen fahren auf dem Twin Ring.**

DETAIL-CHECK R: RACING

Mit Vollgas auf den Rennspiel-Thron?

Lest im folgenden Detailcheck, wie sich *R: Racing* im direkten Vergleich zur Rennspielreferenz *Burnout 2: Point of Impact* schlägt.

R: RACING

Gameplay ★★★★☆
Steuerung: Intuitive Steuerung, die leicht von der Hand geht
Streckendesign: Nette Strecken zu allen Tages- und Nachtzeiten

Umfang ★★★☆☆
Strecken: Sehr mager, lediglich 14 Fantasy- und Realkurse stehen zur Verfügung
Anzahl Autos: Mehr als 120 Fahrzeuge aller Klassen und Fabrikate
Charaktere: Rena schlägt sich einsam durch das Rennsport-Business.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Flüssige Grafik, 16:9-Unterstützung, aber leider wenige Details und nur unterdurchschnittliche Landschaften
Sound: Netter bis gewöhnungsbedürftiger Japano-Pop und Techno-Beats
Fazit: Ein gutes Spiel, das aber nicht am Thron von *Burnout 2* wackelt

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

BURNOUT 2

Gameplay ★★★★★
Steuerung: Sehr gelungen, mit 3 Tasten durchs ganze Spiel
Streckendesign: Klasse, schöne Strecken quer durch Amerika

Umfang ★★★★½
Strecken: 32 Kurse, abwechslungsreich und motivierend
Anzahl Autos: 21 Boliden plus diverse Geheimfahrzeuge
Charaktere: Leider keine Charaktere, nur Autos

TECHNIK ★★★★★
Grafik: 16:9-Unterstützung, tolle Texturen, unglaublich schnell, tolle Effekte, viele Polygone
Sound: Krachende Soundeffekte, rockige Musik und Techno-Beats
Fazit: Der beste „realistische" Racer auf dem Cube

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
flitzt im Mini durch Monaco.

Hätte Namco etwas mehr an der grafischen Präsentation gefeilt und dem Spiel mehr Strecken spendiert, wäre *R: Racing* ein tolles Rennspiel geworden. So leidet der Spielspaß doch an der lieblosen Grafik und der mangelnden Abwechslung. Punkten kann *R: Racing* dagegen bei der riesigen Auswahl an Wagen und der einfachen Steuerung. Unter dem Strich bleibt ein solides Spiel, das aufgrund des guten Story-Modus und der vielen freischaltbaren Extras dennoch viel Freude macht und immer wieder zu einer kurzen Fahrt einlädt. Electronic Arts spendiert dem Titel übrigens als kostenlose Dreingabe *Pac Man Vs.*, welches die Game-Boy-Advance-GameCube-Linkfunktion nutzt.

TEST R: RACING

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9, 4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.racing-evolution.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **26. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Guter Karrieremodus**
- ⊕ **90 Fahrzeuge und 150 Aufgaben**
- ⊖ **Zu wenig Strecken**
- ⊖ **Miserable Grafik**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	67%	69%	**72%**

„Gutes Rennspiel mit feiner Steuerung, aber leider durchwachsener Präsentation."

Spawn: Armageddon

Er kam, sah und siegte ... nur leider nicht auf dem GameCube.

Eigentlich ist ein megacooler Antiheld wie Spawn ja geradezu für die Hauptrolle in einem Videospiel prädestiniert. Allerdings schenkten ihm Namcos Entwickler anscheinend nicht die Aufmerksamkeit, die er verdient hätte. In Kürze könnt ihr euch Spawns virtuelles, knallenges Latexkostüm überstülpen und die Mächte des Himmels und der Hölle herausfordern. Was sich spannend anhört, gestaltet sich in Wirklichkeit aber viel zu monoton. Während ihr euch laufend, springend oder gleitend von einem Level zum nächsten vorarbeitet, rücken euch nicht nur zahllose widerliche Ausgeburten der Hölle, sondern auch hordenweise himmlische Gesandte auf die Pelle. Im Nahkampf zückt ihr eure Axt, auf weiter entfernte Gegner schleudert ihr Spawns berüchtigte Ketten. Einige Wummen wie beispielsweise Schrotflinte oder MP sorgen für zusätzliche, aber dennoch sehr oberflächliche Action. Die Zielerfassung mittels rechter Schultertaste funktioniert nämlich häufig nicht ganz so wie gedacht. Angesichts massenweise angreifender Ekelpakete besinnt man sich daher oftmals rasch wieder seiner beiden Standardwaffen.

SCHLECHTER SPIELFLUSS

Von Zeit zu Zeit versperren Laserbarrieren den Weg und lösen sich erst dann in Luft auf, sobald sämtliche Gegner in der Umgebung beseitigt sind. Im Grunde genügen dazu – wie bereits erwähnt – meist Axt und Ketten. Ob die simplen Befehle mittels koordinierter Tastenwahl oder wilden Button-Smashings gegeben werden, spielt dabei meist keine Rolle.

Neben der etwas widerspenstigen Kamera ist das unschöne Kantenflimmern zu erwähnen. Gelungene, aus Todd McFarlanes Feder stammende Charaktermodelle entschädigen im Gegenzug dafür und bringen das düstere Feeling der Comic-Serie gut rüber. Eine ordentliche Synchronisation sowie eine passende Soundkulisse bewahren das Spiel zusätzlich davor, ein Flop zu werden.

KERSTIN SPRINGER

WAFFENARSENAL Sogar eine Schrotflinte findet sich hier.

SPLATTER Blut fl
mehr als reichl

LASERBARRIEREN Hoppla, hier hat Spawn nicht ordentlich aufgeräumt.

ANGEKETTET Gegen Spawns Ketten hat kaum ein Gegner eine Chance.

IN BEDRÄNGNIS Meist stürzen Gegner hordenweise auf einen ein.

DETAIL-CHECK SPAWN: ARMAGEDDON

Zwei ungleiche Helden retten die Welt

Buffy und Spawn sind im Grunde sowieso absolut verschieden. Was die Games, in denen sie die Hauptrolle spielen, voneinander unterscheidet, erfahrt ihr hier:

SPAWN: ARMAGEDDON

FEATURES ★★★½☆

Spielumfang: 20 Levels, unterteilt in 60 Bereiche.
Waffen: 2 Standardwaffen (Axt und Ketten) und 7 Schussfeuerwaffen.
Mehrspielermodus: Nein.

Gameplay ★★★½☆

Steuerung: Simple Tastenbelegungen; bei Sprungpassagen nervt die Ungenauigkeit.
Kameraperspektive: Beliebig veränderbar, macht aber ständig Zicken.
Gegner-KI: Meist dumm wie Brot.
Wiederspielwert: Gleich null.

Technik ★★★½☆

Grafik: Wenige, schwache Texturen, gelungene Charaktermodelle.
Präsentation: Verbesserungsfähig.
Sound: Stereo, ordentliche Synchronisation.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

FEATURES ★★★★☆

Spielumfang: 12 weitläufige Levels
Waffen: Z. B. Weihwasser, Armbrust, Schaufel, Baseballschläger, etc.
Mehrspielermodus: Ja.

Gameplay ★★★★☆

Steuerung: Einfach und eingängig, Sprungattacken etwas zu träge.
Kameraperspektive: Beliebig veränderbar, zoomt bei Action automatisch ran.
Gegner-KI: Mangelhaft.
Wiederspielwert: Kaum vorhanden.

Technik ★★★★☆

Grafik: Schöne Animationen und Texturen, abwechslungsreiches Leveldesign.
Präsentation: Gut, gefällt nicht nur Fans.
Sound: Dolby Pro Logic II, Musik a.d. Serie.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer schließt die Pforte zur Hölle.

Für Fans lohnt sich das Spiel allemal! Wer außerdem ein action-reiches Game ohne große Ansprüche sucht, kann getrost einen Blick auf *Spawn: Armageddon* riskieren. Um zwischendurch einmal ordentlich Dampf abzulassen, ist dieses Spiel nämlich genau das Richtige. Ob sich es sich jedoch lohnt, hierfür immerhin knapp 60 wertvolle Euro zu berappen, ist fraglich. Wer also in seiner Sammlung locker auf *Spawn* verzichten kann, sollte sich das Spiel lieber einmal für ein Wochenende ausleihen. Zum Durchspielen benötigt man sowieso nicht allzu lange.

TEST

SPAWN: ARMAGEDDON

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3; 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **12. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Supercooler Hauptcharakter**
- ⊕ **Effektvolle Kämpfe**
- ⊖ **Niedriger Schwierigkeitsgrad**
- ⊖ **Monotones Gameplay**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	76%	–%	**67%**

„Actionreiches Game zum Dampfablassen mit technischen Schwächen. **Für Fans** lohnt es sich."

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.

NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES

Challenge Everything

mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markeun sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

SpongeBob Squarepants

Battle for Bikini Bottom

Der durchgeknallte Schwamm und seine Sippe bekommen ihren zweiten Auftritt spendiert.

WIE GELECKT Bei diesem Rennen kommt SpongeBob auf eine wirklich geniale Idee, um die Ziellinie zu erreichen.

GLÄNZENDE OBJEKTE ... sind überall versteckt. So auch in diesen Kisten.

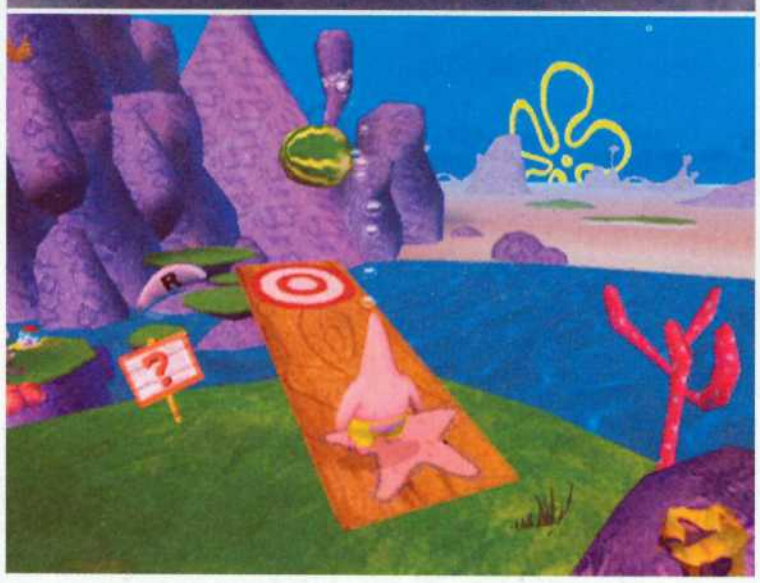
Das Meer beherbergt schon recht seltsame Wesen. Ein sprechender Schwamm namens SpongeBob und seine ganze Clique sind nur einige davon. Sie sind die Hauptakteure in THQs neuem Action-Adventure.

NICHT VON DIESER WELT

Der böse Plankton ist dafür verantwortlich, dass eine Roboterarmee unkontrollierbar ihr Unwesen treibt. Um dem Ganzen ein Ende zu bereiten, steuert der Spieler neben SpongeBob Schwammkopf auch noch Patrick, einen dicken Seestern, und Sandy, ein unter Wasser lebendes Eichhörnchen. Die Dialoge sind mindestens genauso durchgeknallt wie die Story oder die Zeichentrickserie, auf der das Spiel basiert. In gut gestalteten Levels erledigt man recht simple Aufgaben und ist eigentlich immer auf der Suche nach glänzenden Objekten (die im Spiel auch so heißen!) und goldenen Pfannenwendern. Die funkelnden Teile sind nötig, um entweder verschiedene Teile der Levels zugänglich zu machen oder um verschlossene Türen zu öffnen. Wenn man auch die anderen Teile der durchgeknallten Unterwasserwelt erleben möchte, muss man kräftig Pfannenwender einsammeln. Natürlich begegnet man auch diversen Gefahren, meist in Form von Robotern, die SpongeBob mit einem Kescherschwung ausschalten kann. Der dicke Patrick dagegen kann mit seinem Wanst die Blechkameraden unschädlich machen. Egal welchem Gegner man begegnet, leicht zu besiegen sind sie alle. Allgemein ist der Anspruch des Titels eher niedrig, was aber in diesem Fall keineswegs ein Schwachpunkt ist. Angesichts der Tatsache, dass der Titel eindeutig für eine jüngere Zielgruppe bestimmt ist, ist es uns unbegreiflich, wieso das Spiel komplett mit englischer Sprache und Schrift versehen ist. Welches Kind soll sich denn hier zurechtfinden, ohne ständig in der Anleitung nachzublättern? Eigentlich ist das Spiel ja in allen Belangen wirklich gut gelungen, aber dieser Umstand sorgt für einen dicken Punktabzug.

UDO CRNJAK

DICKER STERN Zum Glück ist hier ein Checkpoint, auch wenn man ihn nicht braucht.



KATAPULT Gleich lernt Patrick die Unterwasser-Schwerkraft kennen.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak ... findet's nur blöde.

Also, ich weiß nicht so recht. Irgendwie ist *SpongeBob* – egal ob Spiel oder Zeichentrickserie – nicht mein Geschmack, was den Humor angeht. Aber jedem das Seine. Das Spiel ist von Grund auf solide gestaltet und umgesetzt, sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht. Löblich ist auf jeden Fall die gute Sprachausgabe, die sich durch das gesamte Spiel zieht. *SpongeBob Squarepants – Battle for Bikini Bottom* unterfordert erfahrene Spieler zwar schon in den ersten Minuten, aber jüngere Zocker werden viel Spaß haben. Umso unverständlicher ist es, warum man das gesamte Spiel in englischer Sprache – auch wenn die wirklich gut ist – belassen hat.

TEST
SPONGEBOB SQUAREPANTS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Heavy Iron Studios
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ **Durchgeknallte Charaktere**
- ⊕ **Durchgeknallte Dialoge**
- ⊖ **Nur Anleitung in deutscher Sprache**
- ⊖ **Wenig Abwechslung**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	69%	–%	**70%**

„Abgefahrenes Spiel um den **irren Schwammkopf**. Für jüngere Spieler und Fans interessant."

Puyo Pop Fever

Jetzt gibt es **Puzzlenachschub** für alle Denksportfans.

PHÄNOMINAL Bei erfolgreichen Kettenreaktionen gibt es nette Animationen

Freunde von guten Geschicklichkeitsspielen haben es auf dem GameCube mangels nicht vorhandener Auswahl sehr schwer. Umso erfreulicher ist da das Erscheinen von *Puyo Pop Fever*. Atari beschert uns einen neuen Teil der bekannten *Puyo Pop*-Reihe, die schon auf zahlreichen anderen Systemen für Furore sorgte.

HOHER SUCHTFAKTOR

Das Spielprinzip ist simpel, fesselt aber immer wieder für Stunden an den Bildschirm. Besonders dann, wenn ein menschlicher Mitspieler zur Verfügung steht. Von oben fallen zwei-, drei- oder vierteilige Puyos (Blasen) in verschiedenen Farben herab und müssen von euch am unteren Bildschirmrand möglichst clever gestapelt werden. Um einem frühen „Game Over" zu entgehen und Platz für neue Puyos zu schaffen, solltet ihr mindestens vier Puyos der gleichen Farbe aneinander reihen, damit sich diese in Wohlgefallen auflösen.

Mit jeder abgebauten Puyo-Kette, besser noch einer ganzen Kettenreaktion, schickt ihr eurem Gegner so genannte Ojyama Puyos, durchsichtige Puyos, die den schnellen Abbau verhindern und nur verschwinden, wenn sie geschickt in andere Ketten mit eingebunden werden. Diese fallen aber nicht sofort auf das Bauwerk eures Kontrahenten, sondern werden in einer Leiste am oberen Bildschirmrand gesammelt. Solange der Gegner mit jedem neuen Puyo Ketten bilden kann, kontert er den Angriff und die Puyos verschwinden. Gelingt das nicht, fallen alle gesammelten Blasen auf seine Seite.

IM FIEBERWAHN

Neu an *Puyo Pop Fever* – und deshalb auch für Fans der Serie interessant – ist der so genannte Fever-Mode. Gelingt es euch oder eurem Gegner, die Angriffe über einen längeren Zeitraum geschickt zu kontern, dann gelangt ihr in den Fever-Mode. Dort müssen mit möglichst wenigen Puyos ganze Kettenreaktionen ausgelöst werden, die eurem Gegner einen wahren Schwall von durchsichtigen Puyos bescheren. Habt ihr gerade keinen Freund zur Hand, um euch im direkten Duell in einem der drei Spielmodi zu messen, übernimmt der Computer diese Aufgabe.

Zusätzlich dürft ihr eure Fähigkeiten als Einzelspieler in den Modi Fieber, Aufgabe und Original unter Beweis stellen. Während die knallbunte Comicgrafik zu gefallen weiß, ist es ratsam, den Sound nach kurzer Zeit auszuschalten. Endlich mal wieder ein gelungener Denksport-/Geschicklichkeits-Mix für den GameCube.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
leidet unter Puyo-Fieber.

Puyo Pop Fever entfaltet nach wenigen Minuten ein so hohes Suchtpotenzial, dass man die Zeit völlig vergisst. Simples Spielprinzip, knackige Computergegner und ein toller Zweispieler-Modus runden das gelungene Spiel hab. Ein besonderes Lob an Atari, die das „Fieber" zum günstigen Schnäppchenpreis unters Volk bringen.

TEST
PUYO POP FEVER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sonic Team
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **26. Februar**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ Hoher Suchtfaktor
- ⊕ Genialer Zweispieler-Spaß
- ⊕ Unschlagbarer Preis
- ⊖ Nerviger Sound

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	62%	**81%**	78%

„Kunterbunter Geschicklichkeitsspaß mit hohem Suchtfaktor. Für Fans empfehlenswert."

FEVER-MODE Jetzt viele Kettenreaktionen bauen!

SCHWIERIG In den höheren Levels geht es ganz schön zur Sache.

Sword of Mana

Goldrichtig für alle, die mehr über die **Vorgeschichte der Mana-Serie** erfahren möchten!

Als tapferes Heldengespann – bestehend aus einer zierlichen Magierin und einem schwertschwingenden Kämpfer – macht ihr euch auf die Suche nach dem sagenumwobenen Mana-Baum und dem Volk, das er einst beschützte. Zu Spielbeginn wählt ihr euch einen der beiden Protagonisten aus und überlasst die Steuerung des Kollegen bis auf weiteres der CPU. Wenn ein Gegner euren Weg kreuzt, habt ihr jedoch die Möglichkeit, mittels Select den Anführer auszutauschen. Dadurch lassen sich bei Gefahr jederzeit sämtliche charakterspezifischen Fähigkeiten beider Helden nutzen. Entweder bearbeitet ihr Feinde mit einer Standardattacke oder ihr ruft das Menü des aktuellen Anführers auf. In ringförmiger Anordnung finden sich hier sämtliche für das Gameplay relevanten Informationen über Items, Waffen oder Charakterwerte. Letztere lassen sich übrigens in insgesamt fünf verschiedene Charakterklassen investieren. Im Menü der Magierin finden sich darüber hinaus acht so genannte Mana-Geister. Wenn ihr auf einen davon trefft, schließt er sich euch (ähnlich wie die Dschinns in *Golden Sun*) bereitwillig an, um euch fortan mit seinen magischen Kräften Schützenhilfe zu leisten.

FREUNDSCHAFTS-ATTACKEN

Dank integrierter Linkfunktion darf bei äußerst hartnäckigen Gegnern sogar Unterstützung angefordert werden. Allerdings benötigt ihr dazu einen oder mehrere Freunde (so genannte Amigos), die ebenfalls *Sword of Mana* spielen. Über das Startmenü könnt ihr ihre Daten übertragen und in einem Notizbuch abspeichern. Daraufhin erhaltet ihr eine Amigopfeife, die bei Bedarf sämtliche verzeichneten Amigos herbeiruft. Prompt fallen die Spielfiguren eurer Kameraden wie aus dem Nichts vom Himmel und beharken den Fiesling schnurstracks in Eigenregie. Neben der einsteigerfreundlichen Menüführung stechen bei *Sword of Mana* vor allem die farblich unterschiedlich dargestellten Umgebungen ins Auge. Je nachdem ob es Morgen, Mittag oder Abend ist, sieht die Umgebung etwas anders aus. Auch der Sound ändert sich den Spielpassagen entsprechend und sorgt dadurch für eine dichtere Atmosphäre. Wer Lust auf ein einsteigerfreundliches RPG mit mystischem Touch hat, sollte unbedingt mal Probe spielen.

KERSTIN SPRINGER

MANA-GEISTER Jeder von ihnen besitzt individuelle magische Kräfte.

MENÜFÜHRUNG Hier finden sich selbst Einsteiger sofort zurecht.

ZAHLREICHE DETAILS ... zaubern eine hübsche Optik auf den GBA.

DETAIL-CHECK SWORD OF MANA

Mystik contra Slapstick

Ihr seid auf der Suche nach einem leicht zugänglichen RPG? Dann sind diese beiden Vertreter genau das Richtige für euch.

SWORD OF MANA

GAMEPLAY ★★★★½

Story: Ihr begebt euch auf die Suche nach dem göttlichen Mana-Baum und dem gleichnamigen verschollenen Volk.
Spielfiguren: 2 (freie Namenswahl).
Kampfsystem: Echtzeit-Battles, die Wechseloption lässt alle Items und Waffen beider Charaktere zum Einsatz kommen.
Gegenstände: Variiert nach Charakter, Waffen u. Rüstungen lassen sich beim Schmied härten.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Hübsche Hintergrundgrafik mit wechselnden Tageszeiten, schöne Kampfeffekte, ordentliche Animationen.
Sound: Sehr passend, wechselt je nach Spielpassage, keine Sprachausgabe.
Präsentation: Einsteigerfreundliche Menüführung, leichte Verwaltung der Charakterwerte und schnelle Anwahl von Waffen/Magie.

GESAMTWERTUNG ★★★½★

MARIO & LUIGI

GAMEPLAY ★★★★★

Story: Eine böse Hexe hat Prinzessin Peachs Stimme geklaut, wodurch die holde Maid Bomben statt Tönen von sich gibt.
Spielfiguren: 2 (Mario und Luigi).
Kampfsystem: Rundenbasierend; Solo-Attacke, Bruder-Attacke, Items, Combos oder Flucht.
Gegenstände: Items wie Pilze, Nüsse usw. können gefunden oder gekauft werden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Liebevolles Design, abgefahrene Charaktere, ulkige Animationen, effektvolle Kämpfe.
Sound: Typisches Mario-Geklimper mit zahlreichen lustigen Sprachsamples.
Präsentation: Eindeutige Symbole vereinfachen die sehr simple Menüführung zusätzlich. Selbst für sehr junge Spieler geeignet.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
schickt ihre Amigos in die Schlacht.

Die unzähligen Sidequests und die zahlreichen Möglichkeiten, Waffen und Rüstungen zu stärken, bieten unheimlich viel Abwechslung. Allerdings schreit das Spiel förmlich nach einem kooperativen Zweispieler-Modus. Warum es dennoch keinen gibt, ist uns wirklich absolut unbegreiflich! Die Möglichkeit, sich zu zweit Fights zu liefern bzw. durch Datenübertragung auch "Amigos" ins Gameplay mit einzubeziehen, ist zwar ganz nett, aber in keinster Weise ein Ersatz. Abgesehen davon, lässt die KI der Amigos etwas zu wünschen übrig. Hirnlos ins Kampfgeschehen zu stürmen, hat schließlich noch nie Siege eingebracht.

TEST
SWORD OF MANA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-2 (2 Module)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	18. März
Preis:	Ca. €40,-

- ⊕ Detailreiche, hübsche Grafik
- ⊕ Simple Menüführung
- ⊕ Gelungene Linkfunktion
- ⊖ leicht zähflüssiges Gameplay

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	79%	70%	81%

„Neuauflage eines **GB-Klassikers** mit mystischer Story und hübscher Grafik“

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation.
www.fifafootball2004.ea.com www.easports.de
*PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

DIE KARTENKÄMPFE ... sind meist viel zu leicht.

INFOS SAMMELN Redet mit so vielen Duellanten wie möglich.

VOLLTREFFER Weevil Underwood setzt den heiß begehrten Einsatz.

Yu-Gi-Oh!

Die Heiligen Karten

Wie gut ist die neue Mischung aus **Karten-Strategie und RPG** wirklich?

Yu-Gi-Oh! ist einfach Kult! Seit die japanische Anime-Serie auch hierzulande ausgestrahlt wird, grassiert auch bei uns dieses mysteriöse Fieber. Seit einigen Tagen ist nun die mittlerweile dritte *Yu-Gi-Oh!*-Edition erhältlich. Im Gegensatz zu den Vorgängern handelt es sich dabei aber nicht mehr um reinrassige Karten-Strategie. Am grundsätzlichen Regelwerk der Kartenduelle hat sich jedoch nichts geändert. Per Zufallsprinzip dürfen in Battle City erneut unzählige Duellanten herausgefordert werden. Zu Duellbeginn verfügt jeder Kämpfer über insgesamt 8.000 Punkte. Ziel des Spiels ist es nun, dem Gegner durch geschicktes Ausspielen unterschiedlichster Monster- und Spezialkarten entweder alle Karten abzuluchsen oder aber sein Punktekonto komplett leer zu räumen.

GELUNGENE RPG-PASSAGEN

Dazu könnt ihr euch die Eigenschaften von insgesamt mehr als 1.000 Spielkarten zunutze machen. Neben unterschiedlichen Angriffs- und Verteidigungswerten besitzt jede Karte obendrein individuelle Attribute, die den Duellverlauf meist gravierend beeinflussen. Diese Spezialeigenschaften erhöhen beispielsweise Angriffswerte, kehren die Wirkung einer gegnerischen Karte um oder hindern den Kontrahenten am Ausspielen wirkungsvoller Effektkarten. Gewonnene Partien erhöhen übrigens nicht nur euren Duellanten-Status, sondern füllen obendrein euer Bankkonto, womit ihr später den Kauf weiterer Spielkarten finanziert. Zwischendurch sorgen brandneu integrierte RPG-Passagen für mehr Abwechslung und treiben die Story voran, was dem ganzen Spiel ein bisschen mehr Pep verleiht. Leider hat diese Version aber einen gravierenden Haken: Spannende Multiplayer-Gefechte mit Freunden sind aufgrund der fehlenden Mehrspieler-Option leider nicht möglich. Aber keine Panik, schließlich erscheint in Kürze der offizielle Nachfolger der *Worldwide Edition. Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004* wird nämlich bereits ab 26. März erhältlich sein. Bis dahin könnt ihr euch die nervige Warterei ja mit dieser kleinen Zwischenmahlzeit ein bisschen versüßen.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer zuckt die Schultern.

Kein Zweifel: Konami hat Yugis neues RPG-Gewand wirklich ordentlich hinbekommen. Allerdings haben uns die anfangs recht laschen Duelle nicht gerade in einen Kartenrausch verfallen lassen. Deshalb schmerzt die fehlende Multiplayer-Option umso mehr. Keine spannenden Duelle mit Freunden mehr?! Ein Austausch von Spielkarten unmöglich?! Was haben sich Konamis Entwickler dabei bitteschön nur gedacht?

TEST

YU-GI-OH!

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- **Neuerdings mit RPG-Passagen**
- **über 1.000 Spielkarten**
- **Fehlende Mehrspieler-Option**
- **Duelle viel zu leicht**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	73%	–%	**72%**

„Trotz neuer Features **keine berauschende Fortsetzung** der japanischen Kultserie."

Sabre Wulf

Der tierisch witzige **Rucksack-Spaß von Rare** begeistert noch heute.

Rare-Klassiker wie *Perfect Dark* oder *Banjo-Kazooie* haben bis zum heutigen Tag nichts von ihrer Faszination verloren. Zu diesen genialen Spielen gehört auch *Sabre Wulf*. Das Spiel erzählt die Geschichte eines wilden Wolfes, der im idyllischen Dörfchen Blackwyche Angst und Schrecken verbreitet. Alle Hoffnung liegt nun auf dem mutigen Sabreman. Ihr schlüpft in seine Rolle und dürft insgesamt acht liebevoll gestaltete Dörfchen erforschen, mit Einheimischen quatschen, Schätze sammeln und sie anschließend verhökern, oder ein paar Tierchen einsetzen, die im Verlauf des Spiels in eurem Rucksack ein neues Zuhause finden. Mit einer hervorgezauberten Schlange erreicht ihr beispielsweise selbst die verborgensten Winkel, ein Drache erledigt für euch die grobe Arbeit und der pummelige Wanst eines Bären eignet sich prima als Trampolin, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Dank ulkiger Soundeffekte, viel Liebe zum Detail und vor allem des für Rare typischen Humors wird euch das Spiel sicher verzaubern.

KERSTIN SPRINGER

SABREMAN IN NOT Nur im Zelt ist unser Held vor dem angriffslustigen Wolf sicher.

SPRUNGFEDER Den schnarchenden Bären stört das herzlich wenig.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
findet's total lustig.

In den Achtzigerjahren waren die Jungs von Rare noch unter dem Namen Ultimate bekannt. Unter diesem Label feierte *Sabre Wulf* damals Premiere und zog sofort unzählige Zocker in seinen Bann. Nicht viele Games bleiben vom Zahn der Zeit so unbeschadet wie dieser Titel.

TEST
SABRE WULF

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rare
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	12. März
Preis:	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	82%	–%	**82%**

Sonic Battle

Der Turbo-Igel und seine Freunde lassen **die Fäuste** fliegen.

Statt auf abgedrehtes Speed-Vergnügen dürft ihr euch diesmal auf knallharte Fights freuen. Komplett neu ist dieses Konzept jedoch nicht, denn Mitte der Neunziger verkloppte die blaue Knutschkugel in *Sonic the Fighters* (Saturn) schon einmal ihre Kollegen. Diesmal stehen neun Charaktere in den Startlöchern, mit denen man im Story- und Challenge-Modus einen Alleingang startet oder sich im Battle-Modus mit bis zu drei Freunden fetzt. Für zusätzliche Multiplayer-Gaudi sorgen fünf weitere Minispielchen. Das Beste: Ihr benötigt dazu lediglich ein einziges Modul! Soundtechnisch wäre mehr drin gewesen, da die etwas stressige Musik nach kurzer Zeit nervt. Ansonsten könnt ihr euch aber – dank der gelungenen Steuerung und der detaillierten Grafik – auf fette Action mit coolen Effekten und einige echt drollige Animationen freuen.

KERSTIN SPRINGER

ABENTEUER-MODUS Von Zeit zu Zeit lockern flotte Sprüche die Kampf-Action auf.

FRAUENPOWER Die süße Amy gibt Tails mit ihren Boxhandschuhen so richtig Saures.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
klopft allen die Birne weich.

Nach dem ersten erfolgreichen Abstecher in ein für Sonic eher ungewöhnliches Genre ist auch dieser Titel wieder gut geglückt. Mit Freunden macht die Rauferei noch viel mehr Gaudi – und das auch noch mit nur einem Modul! Diesen günstigen Mehrspieler-Spaß könnt ihr euch also getrost krallen.

TEST
SONIC BATTLE

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1-4 (1 Modul)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	27. Februar
Preis:	Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	68%	**80%**	77%

Mr. Driller 2

Ulkiger **Geschicklichkeitsspaß** für jede Altersklasse.

In *Mr. Driller 2* versucht ihr mit einem Presslufthammer bewaffnet, ähnlich wie in *Digger T. Rock* (NES), bis zum Mittelpunkt der Erde vorzudringen. Dazu steht ihr anfangs auf einem Berg aus verschiedenfarbigen Klötzchen. Eure Aufgabe ist es nun, mit eurem Presslufthammer die Steinchen zu zerbröseln, um nach unten Richtung Ausgang zu gelangen. Luft ist dabei jedoch Mangelware! Daher müsst ihr euch immer so rasch wie möglich zum nächsten Item in Form einer Sauerstoffflasche vorwärts bohren. Falls ihr dafür zu lange braucht, läuft eure Spielfigur blau an und verabschiedet sich von einem seiner insgesamt drei Leben. Durch das Bohren gerät aber auch die Statik aus den Fugen und euer Männchen kann durch Unachtsamkeit ruck, zuck unter den purzelnden Klötzen begraben werden. Schwerer zerstörbare Exemplare machen das Ganze noch ein wenig kniffliger, da sie euch gleich 20 Prozent des Sauerstoffvorrats kosten. Das simple, aber geniale Spielprinzip birgt enorm viel Spielspaß, vor allem wenn man mit einem Freund um die Wette bohrt.

KERSTIN SPRINGER

WITZIGE SPIELFIGUR Erinnert irgendwie an die Power Puff Girls, oder?!

DICKE BROCKEN Sie ziehen gleich 20 Prozent des Sauerstoffvorrats ab.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
bohrt in der Nase.

Das Spielprinzip hört sich ja ganz simpel an, aber der Schwierigkeitsgrad zieht nach einigen Stages wirklich mächtig an. Zwar macht das Spiel auch alleine Spaß, schnappt euch aber lieber einen Kumpel. Um die Wette zu bohren ist viel lustiger!

TEST

MR. DRILLER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Namco
Speichern:	Passwort
Sprache:	Englisch
Internet: www.atari.de	
Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 35,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	70%	79%	72%

DER HERR DER RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Lebe den Film. Sei der Held.

Schlüpfe in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde™ gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.

NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything
rdk.eagames.de

©MMIII New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sowie alle dazugehörigen Namen, Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Marken der Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc. Spielcode sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten © 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken zuziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

Tak und die Macht des Juju

Die Götter müssen verrückt sein – sie schicken den kleinen Tak in den Urwald.

Der kleine Junge vom Stamm der Pupununu muss die Mitbewohner seines Dorfes, die allesamt in Schafe verwandelt wurden, befreien. Untermalt mit fetziger Bongomusik, erwartet euch – nur mit einem Blasrohr und Pfeilen bewaffnet – solide Jump&Run-Kost. Zu Fuß oder auch mal auf dem Rücken eines gezähmten Nashorns erkundet ihr die acht schön gestalteten Welten. Leider ist das Spiel auf Dauer zu wenig abwechslungsreich, um langfristig fesseln zu können. Jüngere Spieler werden an der Plattformkost aber dennoch ihre Freude haben.

SASCHA DOWIDAT

SpongeBob: Squarepants

Einmal mehr zieht der aus dem TV **bekannte Schwamm** auch auf dem GBA in den Kampf.

Bikini Bottom wird von Robotern heimgesucht. SpongeBob zieht in den Kampf, um dem fiesen Plankton das Handwerk zu legen. Untermalt von schrägem Sound, hüpft und springt ihr mit Unterstützung des Seepferdchens Mystery (goldig!) durch die Levels, um jeweils drei goldene Pfannenwender (!?) zu finden, die euch den Weg in den nächsten Abschnitt ebnen. Die guten Animationen und die skurrilen Charaktere wissen zu gefallen, täuschen aber nicht über das simple Spielprinzip hinweg. Für jüngere Fans der Serie dennoch einen Kauf wert.

SASCHA DOWIDAT

Scooby Doo! Fluch der Folianten

Noch eine **Geisterhatz** rund um den verrückten Hund und sein Team von Geisterjägern

Diesmal wird die alte Universiät von Hambridge von Geistern heimgesucht. Was steckt dahinter? Ihr steuert abwechselnd Scooby oder Fred durch die verschiedenen Etagen des Gemäuers und versucht dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, indem ihr versteckte Hinweise findet. Die Rätsel werden den geübten Spieler nicht lange fordern, da sie meist leicht durchschaubar sind. Grafik und Sound fangen den Charme der Serie sehr gut ein und sind für so manchen Schmunzler gut. Auch an diesem Titel werden besonders jüngere Spieler Gefallen finden.

SASCHA DOWIDAT

Need for Speed: Underground

EAs spektakuläre Rennsimulation gibt es nun auch für die Hosentasche.

In *Need for Speed: Underground* habt ihr die Möglichkeit, die Reifen quietschen zu lassen. Diverse Spielmodi, viele Tuningmöglichkeiten, zahlreiche Boliden, abwechslungsreiche Strecken und cooler Hip-Hop-Sound sorgen für viel Rennspielspaß. Wer bis zu drei Freunde zur Hand hat, kann sich auch rasante Mehrspieler-Duelle liefern. Einziger Wermutstropfen ist die zwar flüssige, aber mitunter pixelige Grafik, die oftmals die Orientierung erschwert. Hat man sich daran gewöhnt, steht einem ungetrübten Rennspielvergnügen aber nichts mehr im Weg.

SASCHA DOWIDAT

MÄÄÄHHHH: Diese Schafe müsst ihr befreien.

ZUCKERSÜSS Das Seepferdchen muss man einfach lieben.

GRUSELIG In der Universität von Hambridge spukt es.

GEFÄHRLICH Mit 150 km/h durch die Innenstadt

TEST – TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Helixe
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **12. März**	Preis: **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	74%	–%	**70%**

„**Nette Plattform-Action** mit guter Grafik, aber nicht gerade abwechslungsreich“

TEST – SPONGEBOB: SQUAREPANTS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Passwörter
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 30,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	70%	–%	**64%**

„**Einfaches Jump & Run** mit schrägem Sound, aber goldigen Charakteren“

TEST – SCOOBY DOO!

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Artificial Mind & Movement Inc.
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **12. März**	Preis: **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	71%	–%	**68%**

„Keinesfalls gruselig – **Charmante Geisterjagd** mit zu leichten Rätseln“

TEST – NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Pocketeers
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 45,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
78%	75%	**77%**	76%

„Spannnendes Rennspiel **mit hervorragender Ausstattung**, aber grafischen Mängeln“

IMPORT NEWS

MEGA-TRIO In Kämpfen koordiniert ihr die Aktionen von drei Charakteren.

TRICKREICH Mega Man hat sich schwer in Cel-Shading-Schale geworfen.

Mega Man X Command Mission

ROLLENSPIEL **Neues Genre für alten Man(n).**

Immer nur „jumpen" und „runnen" – das kann doch nicht alles im Leben gewesen sein?", mag Mega Man in einem Midlife-Crisis-Anfall sinniert haben. Die freundlichen Designer von Capcom stecken das Firmenmaskottchen jetzt in ein richtiges GameCube-Rollenspiel, nachdem die *Battle Network*-Serie bereits mit diesem Genre flirtete. Bei *Mega Man X: Command Mission* steuern Sie eine Dreier-Party, für die im Spielverlauf sieben Charaktere als Besatzung zur Auswahl stehen: Mega Man, Axl, Zero sowie die Rookies Cinnamon, Marino, Massimo und Spider. Wie es sich für das Genre geziemt, werden die Helden durch gewonnene Erfahrung immer stärker. Ausrüstung, Fähigkeiten und Spezialtechniken rüstet ihr gezielt durch Einsatz so genannter Force Metals auf. Bei Kämpfen kommt jeder Teilnehmer abwechselnd dran. Durch aufeinander abgestimmte Angriffe eurer Helden lassen sich effektvolle Combos kreieren. Grafisch wird ein knuffig-bunter Cel-Shading-Look geboten, spielerisch scheint's ein unkompliziertes Rollenspiel mit Action-Elementen zu werden. **(hl)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 3. Quartal (USA)

BLECHSCHADEN Den süßen Robotern geben wir Saures.

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Nintendo Double Screen

Nintendo hat erst kürzlich die neue Konsole offiziell bestätigt und schon haben viele japanische Spiele-Entwickler ihre Unterstützung angekündigt. Und das, obwohl es kaum Details zu der neuen Konsole gibt. Auch Namco hat die Spielentwicklung bereits bestätigt, obwohl sie noch nicht einmal in die Planungsphase eingetreten ist. Segas Präsident soll geäußert haben, dass die Firma bereits Development-Kits erhalten habe. Auch ohne offizielle Bestätigung kann man sich eigentlich sicher sein, dass auch Capcom, Square Enix, Bandai, Hudson und alle anderen für den NDS entwickeln werden. Da die Veröffentlichung der neuen Nintendo-Konsole bereits für diesen Winter geplant ist, wäre die Auslieferung der Development-Kits umso wichtiger, da die Entwicklerfirmen mindestens sechs Monate brauchen, um einen Titel herzustellen.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Mario Party 5
2. Pokémon Colosseum
3. Donkey Konga
4. Mario Kart: Double Dash!!
5. Naruto 2

GAME BOY ADVANCE
1. Rockman EXE 4
2. Mario & Luigi RPG
3. Super Donkey Kong
4. Croket 3
5. Legend of Starfy 2

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

NEWSTICKER

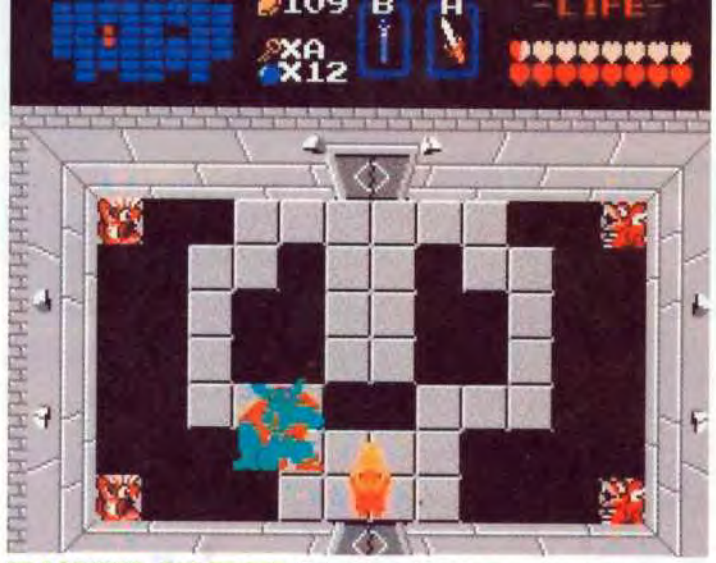
+++ REVERSE JUDGEMENT 3 IM SHINKANSEN Vom 25. bis zum 29. Januar und vom 31. Januar bis zum 5. Februar hat Capcom eine spezielle Promotion-Kampagne veranstaltet. Jeder, der mit dem Shinkansen (japanischer Schnellzug) von Tokio nach Osaka fuhr, konnte sich kostenlos einen GBA SP – zusammen mit *Reverse Judgement 3* – ausleihen und spielen. Die Fahrt dauert drei Stunden. Genug Zeit also, um eine Proberunde zu zocken. **+++ SEGA MACHT GEWINN** Sega hat in den ersten neun Monaten des Geschäftsjahres 2003 einen Gewinn von 73 Millionen Dollar erwirtschaftet. Das entspricht einer Steigerung von 93 Prozent gegenüber dem Vorjahr. **+++ NEUE CARD-e+-SERIE ZU F-ZERO** Nach dem großen Erfolg der TV-Anime-Serie *F-Zero: Legend of Falcon* wird Nintendo eine neue Card-e+-Serie dazu veröffentlichen. Erscheinen werden drei Arten von Karten: Maschinen-, Strecken- und Challenge-Karten. Zusätzlich wird es spezielle Charakter-Karten geben, die aber keine Card-e+-Daten tragen. **+++ TERMINGESCHÄFTE** Nintendo of America hat neue US-Veröffentlichungstermine für einige Topspiele bekannt gegeben. Beim GameCube rutschte *Zelda: The Four Swords* auf den 11. Mai, *Pikmin 2* auf den 8. August und *Resident Evil 4* soll ab 15. November die Spieler das Fürchten lehren. Auf dem GBA ist *Mario & Doney Kong* für den 24. Mai avisiert, das neue *Mario Golf* kommt erst am 28. Juni. **+++ ORCHESTRALER SOUNDTRACK** Hudson Soft konnte das Japan Philharmonic Orchestra für die Soundtrack-Aufnahmen zu seinem GC-Titel *Far East of Eden III: Namida* verpflichten. Die 70 Mitglieder starke Truppe hat 17

Famicom Mini

DIVERSE Kein Geburtstag ohne Geschenke.

Anlässlich des 20. Geburtstages des Famicom (NES) hat Nintendo eine Special-Serie mit alten Famicom-Klassikern für den GBA veröffentlicht. Jeder der zehn Titel war zu seiner Zeit ein regelrechter Topseller. Seit dem 14. Februar sind zu haben: *Super Mario Brothers, Donkey Kong, Ice Climber, Excite Bike, The Legend of Zelda, Pac-Man, Xevious, Mappy, Bomberman* und *Star Soldier*. Zusätzlich dazu bringt Nintendo einen Famicom-farbigen GBA SP auf den japanischen Markt, der sich leicht von den Special-Limited-Editions des GBA SPs unterscheidet, die während der Hot-*Mario*-Kampagne verlost wurden. Jedes Spiel ist für 2.000 Yen zu haben. Der GBA SP im Famicom-Design kostet 12.500 Yen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



KLASSIKER, DIE ERSTE **Der Grundstein zu einer der berühmtesten Spieleserien wurde gelegt.**

KLASSIKER, DIE ZWEITE **Auf dem N64 erfuhr dieses geniale Rennspiel ein sehr gutes Revival.**

Samurai Jack

ACTION Der Zeichentrick-Held ist spät dran.

Der amerikanische Kabelsender Cartoon Network erfreut ein wachsendes Publikum mit *Samurai Jack*, einem Helden von gestern – im wahrsten Sinne des Wortes: Erzfeind Aku hat den ehrenwerten Krieger nämlich in die Zukunft verbannt. In seinem Videospiele-Debüt hackt und slasht sich Jack auf der Suche nach dem nächsten Zeitportal durch 24 Levels. Als Distanzwaffen finden Wurfsterne sowie Pfeil und Bogen Verwendung. Auch ein Samurai findet Bullet Time fein: Im so genannten Sakai-Modus verlangsamen Sie das Geschehen vorübergehend auf Zeitlupentempo. Im Spielverlauf lernt Jack immer mehr Combos und geht's mit der Lebensenergie mal zur Neige, dann sorgen ein paar Sushi-Happen für Heilung. **(hl)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 16. März (USA)

JACK, HAU'S WEG Die Einzelteile-Produktion läuft auf Hochtouren.

BIN GESPANNT Jack schießt auch mit Pfeil und Bogen.

Stücke für das Spiel aufgenommen. **+++** **ZUGELEGT** Nintendo war der einzige Heimkonsolen-Hersteller, der 2003 in Nordamerika seine Hardware-Verkäufe im Vergleich zum Vorjahr steigern konnte: 39 Prozent Zuwachs für GameCube waren zu verzeichnen, die Absätze von PS2 (minus 26 Prozent) und Xbox (minus 2 Prozent) fielen geringer aus. **+++** **EXKLUSIVITÄT ADE** Wie Capcom bekannt gegeben hat, wird *Killer 7* auch auf der PlayStation 2 erscheinen – allerdings nur in Japan und Europa. In Amerika bleibt der Titel vorerst GameCube-exklusiv. **+++** **PROPHEZEIUNG** Nach einer Studie des britischen Marktforschungsinstituts Juniper Research wird sich die nächste Konsolengeneration mit PlayStation 3, Xbox 2 und GameCube 2 deutlich besser verkaufen als die aktuelle. Spiele-Spezialist Keri Allan von Juniper geht von einem Marktvolumen von 35 Milliarden Dollar bis zum Jahr 2008 aus. **+++** **COMIC-VERSOFTUNGEN** Marvel Enterprises und Electronic Arts haben ein Abkommen über die Veröffentlichung von Kampfspielen geschlossen. Die Hauptrollen in den Spielen sollen bekannte Marvel-Charaktere sowie eigens von EA entworfene Figuren übernehmen. Das erste Spiel soll Ende 2005 auf den Markt kommen. **+++** **REKORDGEWINN** Wie THQ bekannt gegeben hat, kletterte der Umsatz im dritten Quartal um 35 Prozent auf 293,1 Millionen Dollar. Damit stieg auch der Gewinn auf ein Rekordniveau von 30,4 Millionen Dollar. Als Grund für die positiven Zahlen gibt THQ die erfreulichen Verkäufe von *Findet Nemo*, *WWE Smackdown! Here comes the Pain* und *SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom an.* **+++**

AKTUELLES AUS AMERIKA

Heinrich Lenhardt berichtet.

Die Nächsten, bitte!

Was liegt denn da in der Luft, das einen dazu bewegt, mit einem Liedchen auf den Lippen beschwingt den Bürgersteig entlangzutänzeln? Natürlich nicht romantischer Frühlingsgefühle-Quark, sondern die Vorboten der aufregendsten Zeit im fünfjährigen Videospiele-Hardware-Zyklus: die Entschleierungsphase! 2005 mag das Hauptjahr der System-Veröffentlichungen werden, aber 2004 beschert uns die meisten spitzen Schreie ob spannender Enthüllungen. In den nächsten Monaten werden wir an allen Ecken und Enden mit Infos zu neuer Spielehardware beglückt, dass es nur so kracht. Ende März rechnet man mit offiziellen technischen Details zur nächsten Xbox. Im Mai lässt sich die nächste Mobilspiel-Generation auf der E3-Messe blicken. Sonys PSP und Nintendos DS werden ein spannendes „Erster Eindruck"-Duell bestreiten: Wer hat die cooleren Spiele, den günstigeren Batterieverbrauch, den langweiligeren Produktnamen? Im Laufe des Jahres dürfte es auch handfeste Infos zu PS3 und GC-Nachfolger geben. Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude, mit kindlicher Begeisterung delektiert man sich an jedem Spielegerücht und der sinnlosesten Grafikdemo. Von diesen Erinnerungen zehrt man in den ersten Monaten nach dem Produkt-Launch, wenn's kaum gute Software für die neuen Wunderkisten gibt.

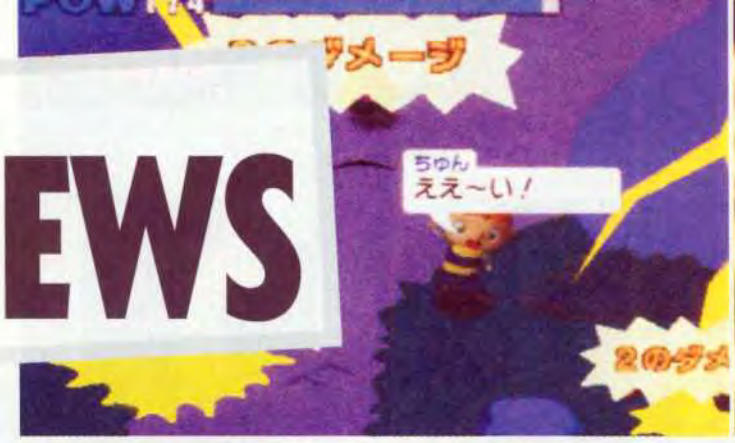
INFO VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Mario Party 5
3. Super Smash Bros. Melee
4. Super Mario Sunshine
5. Lord of the Rings: Return of the King

GAME BOY ADVANCE
1. Mario & Luigi: Superstar Saga
2. Super Mario Bros. 3
3. Yu-Gi-Oh! Sacred Cards
4. SpongeBob: Battle for Bikini Bottom
5. Pokémon Rubin

IMPORT NEWS



ABSTRAKTES DESIGN Beim Anblick der ersten Bilder fällt sofort der untypische Zeichenstil auf.

FEATURE Wie sich das Händchenhalten-Feature im Spiel macht, zeigt sich erst in einer spielbaren Version.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Bomberman Jetters (Hudson the Best) ..... 29. Januar

Erscheint demnächst:
Custom Robo Battle Revolution ..... 4. März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes ..... 11. März
Mobile Suit Gundam ..... 18. März
The Legend of Zelda: The Four Swords Plus ..... 18. März
Puyo Puyo Fever ..... 24. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters Expert 3 ..... 5. Februar
Liliput Kingdom ..... 12. Februar
Famicom Mini Collection ..... 14. Februar

Erscheint demnächst:
Double Dragon Advance ..... 5. März
One Piece Going Baseball ..... 11. März
Duel Masters 2 ..... 18. März
Kirby Star ..... März
Full Metal Alchemist ..... März

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Conflict Desert Storm 2: Back to Baghdad ..... 6. Jan.
Sonic Heroes ..... 6. Jan.
NFL Street ..... 14. Jan.
Final Fantasy: Crystal Chronicles ..... 9. Feb.
James Bond: Everything or Nothing ..... 17. Feb.
Pitfall: The Lost Expedition ..... 17. Feb.

Erscheint demnächst:
Scooby-Doo!: Mystery Mayhem ..... 1. März
Judge Dredd: Dredd vs Death ..... 2. März
Phantasy Star Online 3: C.A.R.D. Revolution ..... 2. März
Carmen Sandiego ..... 9. März
Metal Gear Solid: Twin Snakes ..... 9. März
MVP Baseball 2004 ..... 9. März
Micro Mayhem ..... 15. März
World Championship Pool 2004 ..... 15. März
Harvest Moon: A Wonderful Life ..... 16. März
Samurai Jack ..... 16. März
Pokémon Colosseum ..... 22. März
Mission: Impossible – Operation Surma ..... 23. März
WarioWare, Inc. – Mega Party Game$ ..... 5. April

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
CT Special Forces ..... 4. Jan.
Sonic Battle ..... 5. Jan.
Metroid Zero Mission ..... 9. Feb.
Baldur's Gate: Dark Alliance ..... 10. Feb.
Yu-Gi-Oh! World Championship 2004 ..... 10. Feb.
Pitfall: The Lost Expedition ..... 17. Feb.
Shining Soul 2 ..... 24. Feb.

Erscheint demnächst:
Mega Man Battle Chip Challenge ..... 2. März
Aladdin ..... 9. März
Scooby-Doo! 2: Monsters Unleashed ..... 15. März
Ice Nine ..... 16. März
Little League Baseball ..... 16. März
Sitting Ducks ..... 16. März
Wade Hixton's Counter Punch ..... 16. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow ..... 23. März
CT Special Forces 2 ..... 30. März
River City Ransom ..... 5. April

Home Land

ROLLENSPIEL Händchenhalten mal anders.

Home Land ist ein neues Fantasy-Rollenspiel für den GC, das von den gleichen Machern wie *Dragon Quest* kommt. Die beiden Hauptcharaktere Haru und Bibi finden sich in einer fremden Welt wieder und versuchen, nach Hause zu kommen. Sie treffen auf ihrem Weg Ruki und erleben zusammen mit ihm das eine oder andere Abenteuer. Obwohl das Spielsystem mit einer Rundenmechanik und den Möglichkeiten anzugreifen, zu verteidigen oder zu flüchten, recht einfach ist, hat es doch interessante Features zu bieten. Eines davon ist das „Händchenhalten-System", wobei die Gruppe sich bei den Händen packt und die Mitglieder die besonderen Fähigkeiten der anderen mitbenutzen können. **(uc)**

Hersteller: Chunsoft
Internet: www.chunsoft.co.jp
Termin: Sommer (Japan)

Mega Man Battle Network 4

ACTION-ADVENTURE Netzwerk-Administrator macht blau.

Einer der drolligsten Ableger in der weitläufigen Mega-Man-Verwandtschaft ist Cousin EXE, der als Cyber-Held durch Computer und Datenwelten flitzt. Sein „Herrchen" ist der Schuljunge Lan, der den getreuen Digi-Freund an allen möglichen Datenanzapfstellen in Virtual-Reality-Levels entschwinden lässt. Ihr sammelt Fähigkeiten-Chips für Mega Man und setzt diese in Kämpfen gegen „böse" Programme ein. Mit den Editionen *Red Sun* und *Blue Moon* bereitet Capcom zwei sehr ähnliche Varianten von *Mega Man Battle Network 4* vor – quasi der Pokémon-Doppelmoppel-Effekt. Diesmal steht ein großes Cyber-Turnier im Mittelpunkt. In Nordamerika erscheint das Spiel passend zum Start der neuen Staffel der *Mega Man*-Zeichentrickserie im US-Fernsehen. **(hl)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: Juni (USA)

GITTERKAMPF Der Einsatz von sammelbaren Chips erlaubt Spezialattacken.

ICH BIN DRIN Mega Man EXE erkundet einen neuen Cyber-Level.

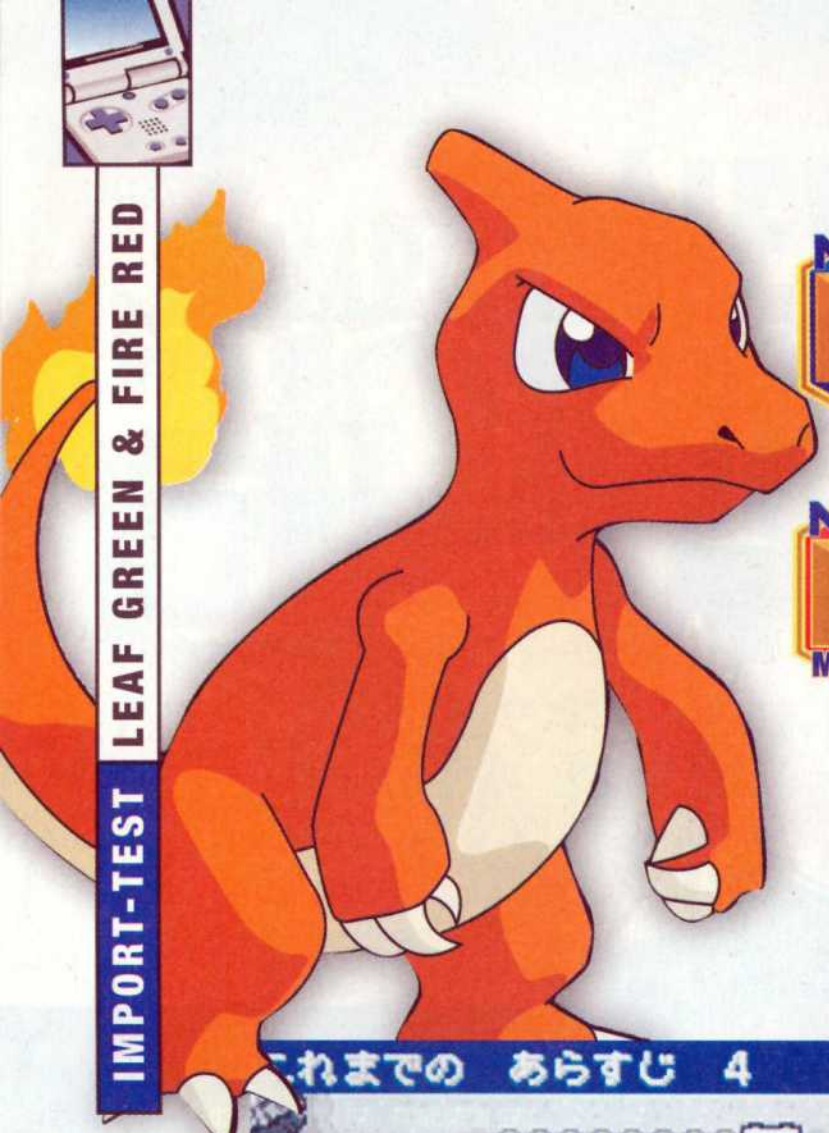
Gakuen Toshi Baranowouru Roses

STRATEGIE Schulabschluss im Wohnzimmer.

In dieser taktischen Simulation geht es um Myuu, die in eine Helden-Schule kommt. Es ist die Aufgabe des Spielers, sie erfolgreich durch alle Tests zu bringen, damit sie am Ende ihren Abschluss an der Gakuen Toshi Baranowouru – so der Name der Schule – machen kann. Die Lehranstalt hat 40 Charaktere zu bieten, mit denen Myuu interagieren kann. Spezial-Ereignisse werden als hochwertige Anime-Filmchen eingespielt. Die Kämpfe gestalten sich dabei wie ein taktisches Rollenspiel, bei dem fünf eigene Teammitglieder auf dem Schlachtfeld positioniert werden. Jeder Dungeon wird beim erneuten Betreten komplett neu berechnet und erstellt. Gefundene Gegenstände kann man mit in die Schule nehmen, um sie dort miteinander zu kombinieren. **(uc)**

Hersteller: Idea Factory
Internet: www.ideaf.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

IMMER NEU Die Dungeons ändern ihr Aussehen bei jedem Betreten aufs Neue.



N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

IMPORT TEST

Pokémon
Leaf Green & Fire Red

Achtung, Achtung: **Die kleinen Racker** steuern erneut direkt auf Deutschland zu!

Endlich ist es offiziell: *Pokémon Leaf Green & Fire Red* bleiben nicht nur den japanischen Poké-Maniacs vorbehalten! In den USA fällt bereits im Sommer der Startschuss für die neuen Spiele mit den kleinen Monstern, während Fans hierzulande noch bis Herbst ausharren müssen. Entgegen etlicher Spekulationen erwarten euch aber keine brandneuen Pokémon-Abenteuer. Dennoch dürft ihr euch auf ordentlich aufgepeppte Remakes der Game-Boy-Versionen *Pokémon Rot & Blau* freuen.

HEISS ERSEHNTE NEUE FEATURES

Sobald ihr euch mit euren Schützlingen auf die Socken macht, erlebt ihr schnell die erste Überraschung: Wenn ihr beispielsweise einen Dungeon betretet, könnt ihr euch anhand eines eingeblendeten Fensters sofort ein Bild davon machen, wie es dort in etwa aussieht. Vorbei sind auch die Zeiten, als man haareraufend versuchte, nach einer längeren Spielpause wieder den Anschluss zu finden. Die brandneue Replay-Funktion zeigt euch ab sofort exakt, wo ihr zuletzt herumgewuselt seid und mit wem ihr geredet habt.

REPLAY-FUNKTION Die Darstellung erfolgt in Schwarz-Weiß.

LOCATIONS Man findet sich sofort wieder zurecht.

NETTE DETAILS Die Grafik gleicht exakt der von Rubin & Saphir.

ALLES WIE GEHABT Die Kämpfe werden genau wie in R&S dargestellt.

PENNE Hier lernt ihr wieder allerlei Nützliches über eure Schützlinge.

Die Wiedergabe aller eurer Aktivitäten erfolgt dabei vollkommen in Schwarz-Weiß. Sieht man seiner Spielfigur beim Herumlaufen kurze Zeit zu, fällt einem der letzte Spielstand wortwörtlich wie Schuppen von den Augen. Außerdem könnt ihr euch dank einer nagelneuen Option sogar sämtliche wichtigen Hinweise von Trainern oder anderen Leuten bei Bedarf jederzeit noch einmal ins Gedächtnis rufen. Darüber hinaus darf mithilfe eines speziellen Items nach kampfwilligen Kollegen gestöbert werden. Wie immer tut dieses Training nicht nur euren Pokémon gut, sondern beschert euch auch eine Menge Kohle. Die Trainer findet ihr jedoch nicht mehr an den üblichen Plätzen. Auch sie streifen jetzt umher, was es natürlich erheblich schwieriger macht, ihnen aus dem Weg zu gehen. Selbst die Locations, in denen bestimmte Pokémon vorkommen, haben sich nun geändert. Natürlich gibt's auch wieder die beliebten Samen, allerdings könnt ihr diesmal keine Bäume damit pflanzen, sondern sie lediglich in den Mini-Games zur Herstellung bestimmter Items verwenden.

GENIALE ZUGABE

Als Dreingabe liegt den japanischen Versionen sogar noch jeweils ein kabelloser Adapter bei. Damit könnt ihr ganz ohne Linkkabel über Funk mit Freunden kämpfen, Pokémon tauschen und noch einige andere Dinge anstellen (siehe Detail-Check). Nichtsdestotrotz wurden die Original-Editionen lediglich mit einigen coolen Features aufpoliert und grafisch den heutigen Standards angepasst. Euch erwartet also somit kein Neues, aber dafür wirklich absolut geniales Pokémon-RPG!

KERSTIN SPRINGER

ZUFALLSTREFFEN Auch die anderen Trainer streifen nun umher.

DETAIL-CHECK | **LEAF GREEN & FIRE RED**

Sehr ähnlich, aber dennoch genial!

Hier erfahrt ihr noch weitere wichtige Merkmale der neuen Editionen. Ob sich ein Kauf wirklich lohnt? Für Fans sicher!

LEAF GREEN & FIRE RED

RUBIN & SAPHIR

LEAF GREEN & FIRE RED:

Die Versionen sind Remakes der in Japan erschienenen Game-Boy-Editionen von *Pokémon Green & Red*. Hierzulande erschien die grüne Version jedoch nie, sie fand als *Blaue Edition* den Weg in unsere heimischen Gefilde, ist aber fast identisch mit *Pokémon Green*.

MEHRSPIELERMODUS:

Ja, für Datenaustausch, 2-gegen-2-Kämpfe und Minispielchen für bis zu fünf Spieler. Obendrein dürften auf Pokémon bezogene Fragen an einer Art schwarzen Brett ausgehängt werden und ihr dürft sogar über die GBAs euren Freunden chatten.

SPIELFIGUR:

Wie in *R&S* habt ihr die Wahl, ob ihr lieber in der Rolle eines Jungen oder in der eines Mädchens spielen wollt. Dadurch variieren aber lediglich die mit Trainern und anderen Charakteren geführten Dialoge.

LINKMÖGLICHKEITEN:

Die Versionen könnt ihr an *Rubin & Saphir*, *Pokémon Box* und *Pokémon Colosseum* anstöpseln. Dank der Verlinkung mit *R&S*, *Leaf Green & Fire Red* und Pokémon Colosseum könnt ihr euch nun endlich wirklich alle bisher bekannten Pokémon schnappen.

LOCATIONS/ANZAHL DER POKÉMON:

Ihr bewegt euch in Kanto und einem kleinen Extrabereich. Verglichen mit *R&S* dürfen viel weniger Orte besucht werden. Dabei trefft ihr auf insgesamt 150 Kampfmonster. Zwar befinden sich unter ihnen keine neuen, allerdings werdet ihr viele der Skilles das allererste Mal sehen.

GRAFIK:

Im Vergleich zu den Game-Boy-Originalen gehörig aufgemotzt, Niveau entspricht jetzt exakt *R&S*. Grafisch ist das Spiel vielleicht kein Highlight, aber die Kämpfe sind effektvoll in Szene gesetzt und das Leveldesign ist mit zahlreichen Details aufgepeppt.

SOUND:

Euch erwarten die aus *Rot & Blau* bekannten Melodien. Sie passen - genau wie in den Originalen - wunderbar zu den verschiedenen Spielpassagen. Das Gedudel klingt sehr witzig und geht unweigerlich ins Ohr.

MEIN FAZIT | SEHR GUT

Kerstin Springer
vermisst Johto.

Eigentlich ähneln sich *Pokémon Rot & Blau* und *Leaf Green & Fire Red* sehr. Aber wer sich als beinharter Fan bezeichnet, wird sich an dieser Tatsache kaum stören und von den neuen Features hellauf begeistert sein. Außerdem ist es durch diese Editionen nun endlich möglich, sich wirklich komplett alle Tierchen zu schnappen. Übrigens wird der beiliegende Bonus in Form eines kabellosen Adapters auch hierzulande erhältlich sein. Fights mit Freunden über Funk steht also bald nichts mehr im Wege!

IMPORT-TEST
LEAF GREAN & FIRE RED

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Speichern:	Batterie

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler: **1-5 (5 Module)**	Sprache: **Japanisch**
Termin: **3. Quartal**	Störfaktor Sprache: **Hoch**

- ⊕ **Geniale Grafik**
- ⊕ **Atmosphärischer Sound**
- ⊕ **Grandios spielbar**
- ⊖ **Spielumfang zu gering**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	77%	85%	**88%**

IMPORT JAPAN

„**Super Remake** von *Rot & Blau* inklusive Linkmöglichkeit für bis zu fünf Spieler ohne Kabelsalat"

Metroid Zero Mission

Science-Fiction-Kult in Bestform!

N-ZONE HIT IMPORT TEST

Ihr wollt ein Spiel, das jede Menge Action, einen Adventure-Part, tolle Grafiken und atmosphärischen Soundtrack bietet und sich darüber hinaus auch noch richtig toll spielt? Dann solltet ihr euch *Metroid: Zero Mission* vormerken, das im April hierzulande erscheint. *Metroid: Zero Mission* ist ein Remake des ersten NES-Spiels, dem Spiel, mit dem der Kult um die Kopfgeldjägerin Samus Aran begann. Vier weitere Abenteuer für Game Boy, Super Nintendo, Game Boy Advance und GameCube folgten – und jetzt *Metroid: Zero Mission*. Um die mittlerweile zur Saga mutierte Geschichte abzukürzen: Die Weltraumpolizei ist im Streit mit Weltraumpiraten, die eine mysteriöse Lebensform, die Metroiden, als biologische Waffe gegen den Rest der Galaxis einsetzen wollen. Die Kopfgeldjägerin Samus Aran wird zum Hauptquartier der Piraten nach Zebes geschickt, um die Pläne der Piraten zu durchkreuzen. Die attraktive Action-Braut steckt in einem hochmodernen Kampfanzug, den man mit allerlei Waffensystemen und nützlichen Gegenständen ausrüsten kann. Neben dem Eisstrahler, mit dem ihr Gegner einfrieren könnt, gibt es auch den Wave Beam, dessen Strahlen durch Wände gehen, schicke Stiefel, mit denen man besonders hoch springen kann, Raketen, Bomben und vieles mehr. Der Morph-Ball ist eine besonders praktische Erfindung, denn mit ihm kann Samus sich als Ball zusammenrollen und auch die winzigsten Tunnel durchqueren. Dies ist sehr wichtig, denn ihr müsst euch nicht nur der zahlreichen Feinde auf dem Planeten erwehren, sondern vor allem auch den Planeten erkunden, um weiterzukommen.

TECHNIK VOM FEINSTEN

Das Leveldesign ist dabei so ausgelegt, dass ihr das zuletzt gefundene Extra an einer anderen Stelle im Spiel einsetzen dürft. Praktischerweise werdet ihr von einem Karten- und Hinweissystem unterstützt. Technisch demonstriert Nintendo mit *Metroid: Zero Mission*, was auf dem GBA möglich ist. Riesige Gegner, flüssiges Scrolling, kleine 3D-Spielereien und tolle Transparenzeffekte – kurz: Die Grafik von *Metroid: Zero Mission* ist eine Augenweide. Die Planetenabschnitte sehen allesamt unterschiedlich aus und tragen viel zur optischen Pracht des Titels bei. Soundtechnisch werden euch viele bekannte Melodien aus den *Metroid*-Spielen geboten, welche optimal an die Fähigkeiten des GBA angepasst wurden. Vorbei die Zeiten des piepsigen NES-Sounds. Damit ihr aber auch die geniale Atmosphäre und die tollen Stereo-Soundeffekte voll genießen könnt, solltet ihr *Metroid: Zero Mission* über Kopfhörer spielen. Einzig der von uns bereits in der Preview-Version bemängelte Spielumfang fällt negativ auf. Wer außerdem *Metroid Fusion* besitzt, kann sich über ein Linkkabel und einen weiteren GBA eine Bildergalerie freischalten.

FABIAN SLUGA

WASSERDICHT Auch unter Wasser muss Samus es mit allerlei Ungeziefer aufnehmen. Die Transparenzeffekte sind ausgezeichnet!

BRANDNEU In kurzen, aber feinen Zwischensequenzen wird die Story weitererzählt. Eine nette Bereicherung gegenüber dem Original.

GEFÄHRLICH Was wohl aus diesem Kokon schlüpfen mag? Wahrscheinlich ist es besser, wenn wir das gar nicht so schnell erfahren.

NEUER ABSCHNITT Die Chozo-Ruinen gab es im NES-Original noch nicht.

DETAIL-CHECK | **METROID: ZERO MISSION**

Remake vs. Original

Lest hier, wo sich das GBA-Remake vom NES-Original unterscheidet und wie gut die Neuauflage wirklich ist!

METROID: ZERO MISSION

METROID

LEVELDESIGN/UMFANG:

Metroid: Zero Mission bietet viele mit dem Original identische Abschnitte. Allerdings machten sich die Entwickler die Mühe, einige neue Abschnitte hinzuzufügen. Insbesondere nach dem Ableben des finalen NES-Bossgegners wartet auf *Zero Mission*-Zocker eine ganz besondere Überraschung! Der Umfang ist durch die neuen Abschnitte deutlich größer als beim Original.

SCHWIERIGKEITSGRAD:

Dank Kartenfunktion und Hinweissystem ist *Metroid: Zero Mission* wesentlich einfacher als das Original. Da ändern auch die drei neuen Schwierigkeitsgrade nicht viel. Das Original bot keine Karte und kein Hinweissystem. Außerdem ähnelten sich viele Abschnitte optisch teilweise sehr. Das machte *Metroid*, obwohl es nicht umfangreich war, teilweise sehr schwierig.

POWER-UPs/GEGNER:

Von Eisstrahler über Wellenstrahler bis hin zu Sprung- und Rennstiefeln sowie Distanzschuss finden sich alle Original-Waffen der NES-Version auch im Remake wieder. Allerdings integrierten die Entwickler einige neue Power-ups wie z. B. die Fähigkeit, sich an Vorsprünge zu hängen oder standardmäßig schräg zu schießen. Darüber hinaus gibt es viele neue und alte Gegner!

GRAFIK:

Metroid: Zero Mission ist kein Vergleich zum Original. Das Remake ist deutlich schöner, optisch abwechslungsreicher und eines der hübschesten GBA-Spiele überhaupt.

SOUND:

Auch der Sound wurde gegenüber dem NES-Original aufgebohrt. Statt piespsigem 8-Bit-Gedudel gibt es nun sehr atmosphärische Melodien und tolle Stereo-Soundeffekte. Kopfhörerpflicht!

SPEICHERN:

Statt wie im Original mehrteilige Passwörter zu notieren, findet ihr mittlerweile zeitgemäße Speicherpunkte, an denen ihr euren Spielfortschritt absichern könnt.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga ist an den GBA gefesselt.

Auf dem Game Boy Advance gibt es ja wirklich viel Durchschnittsware. Ab und zu kommt dann allerdings wieder eine wahre Software-Perle zum Vorschein. *Metroid: Zero Mission* gehört zweifelsohne dazu. Ich muss zugeben, das „Ur-*Metroid*" war zwar ein kultiges Spiel, in seiner damaligen Form würde ich es heute aber nicht mehr zocken wollen. Doch Nintendo hat den Klassiker mächtig aufgepeppt und mit neuen Abschnitten und neuen spielerischen Facetten versehen. Einzig der Umfang hätte größer sein dürfen. Trotzdem ein absoluter Pflichttitel!

TEST

METROID: ZERO MISSION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1**	Sprache **Englisch**
Termin **April**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Geniale Grafik**
- ⊕ **Atmosphärischer Sound**
- ⊕ **Grandios spielbar**
- ⊖ **Spielumfang zu gering**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	90%	–%	**90%**

IMPORT USA

„Tolle Technik, fantastische Spielbarkeit. Ein absolut **geniales Remake** eines zeitlosen Klassikers!"

HARDWARE

Corinex Stromnetzwerk

NETZWERK **Phantasy Star Online 1 + 2 im Wohnzimmer zocken? Benutzt doch einfach die Stromleitung als Netzwerkkabel.**

In der vorherigen Ausgabe haben wir euch eine Funknetzwerk-Lösung vorgestellt, um zwei GameCubes miteinander zu vernetzen oder mit einem Internet-PC zu verbinden. Ein großer Nachteil der kabellosen Adapter war ihr Preis – das Set aus zwei Geräten ist mit 220 Euro viel zu teuer. Jetzt gibt es eine günstigere Möglichkeit, eine Netzwerkverbindung mit dem GameCube herzustellen.

STROMNETZWERK – SO EINFACH GEHT'S

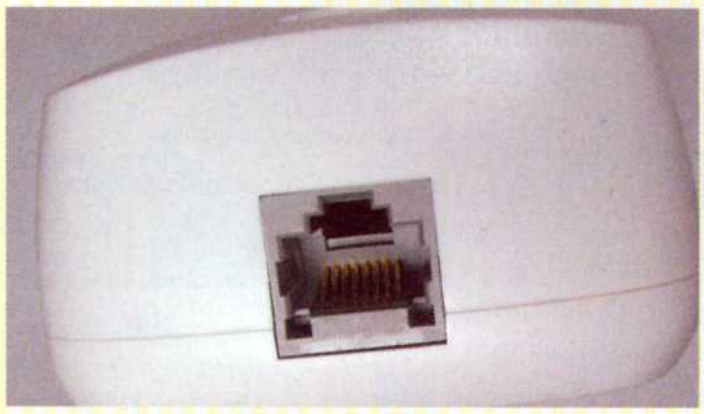
Ein Netzteil mit Netzwerkanschluss? Richtig! Hinter dem Namen Corinex Powerline Ethernet Wall Mount verbirgt sich ein Gerät, mit dem ihr PCs, Konsolen und Netzwerkverteiler ganz einfach und ohne großesTechnikwissen über die Steckdose vernetzen könnt.

UND SO FUNKTIONIERT'S

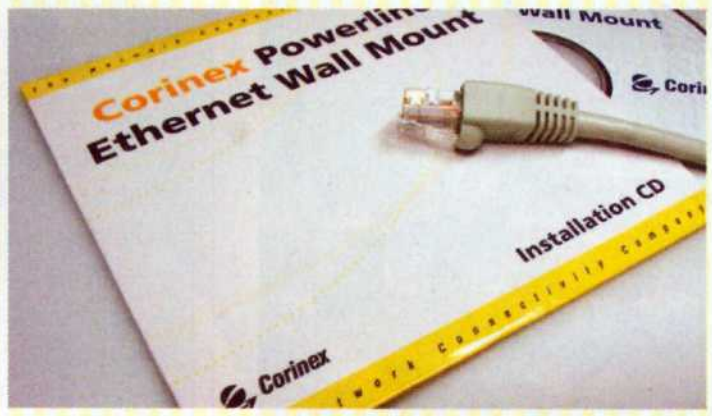
Einfacher geht es nicht: Ihr steckt den Stromadapter in die Steckdose und vernetzt die Konsole auf diese Weise mit einem PC, der mit dem Internet verbunden ist. Im Wohnzimmer steckt ihr nun einen zweiten Adapter in eine beliebige Steckdose und verbindet den Netzwerkadapter des GameCubes damit – und schon könnt ihr *Phantasy Star 1 + 2* starten. Das Betriebssystem des PCs muss natürlich für den Internetzugang eingerichtet sein. Die so genannten Homeplug-Adapter nutzen die regulären Stromleitungen im Haus, um Netzwerkdaten zu übermitteln. Dabei setzen sie hohe Frequenzen ein, die auch auf parallel verlaufende Stromleitungen übertragen werden. Wenn ihr ein Sicherheitsrisiko für den PC befürchtet: Auf der beigelegten CD befindet sich ein Tool, mit dem ihr die interne 56-Bit-Verschlüsselung der Corinex-Adapter aktivieren könnt. Damit gehen eure Internet-Daten nicht unverschlüsselt in die Stromleitung.

DER PRAXISTEST

Besonderes Lob verdient Corinex für die deutsche Anleitung. Mit ihr können selbst absolut unerfahrene Anwender im Handumdrehen ein Stromnetzwerk samt Verschlüsselung aufbauen. Für Xbox-Spieler liegt eine zusätzliche Anleitung bei, die selbst die PC-Installation der Konfigurationssoftware Schritt für Schritt erklärt. Diese Anleitung gilt fast 1:1 auch für den GameCube. Den Praxistest in der Redaktion und in zwei Häusern hat das Set aus zwei Adaptern (je 70 Euro) ohne Probleme bestanden. Die Datenübertragung liegt bei maximal 14 MBit, die Datenverzögerung (Latenz) ist exzellent niedrig und für Online-Spiele mehr als optimal. Fazit: Im Vergleich zu dem im letzten Monat getesteten Funknetzwerk war die Installation der Stromnetzwerk-Adapter von Corinex ein Kinderspiel. Keine halbstündige Installation, keine komplizierte PC-Konfiguration – einfach herrlich. Für kleine bis mittelgroße Häuser absolut zu empfehlen – für Mietwohnungen mit durch den Sicherungskasten getrennten Stromkreisen ist ein solches Steckdosen-Netz allerdings nicht zu gebrauchen. **(bh)**



EINFACHER GEHT'S NICHT **Der Corinex-Adapter hat nur einen Anschluss. Ein kurzes Netzwerkkabel liegt bei.**



SICHER **Mit einem PC und der Installations-CD aktivieren Sie die Verschlüsselungsroutine des Adapters.**

TEST

ETHERNET WALL MOUNT

Typ:	Stromnetzwerk
Hersteller:	Corinex
Info-Telefon:	07000-2674639
Internet:	www.corinex.de
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 70,-	Gut

- ⊕ Sehr einfache Installation
- ⊕ Einstellbare Verschlüsselung
- ⊕ Sofort betriebsbereit
- ⊖ Für Verschlüsselung PC nötig

GESAMTWERTUNG

GUT

SCART-Box 3-Switch

ZUBEHÖR **Hat euer Fernseher nur einen SCART-Eingang? Nicht mehr lange!**

Die meisten Konsolenspieler besitzen mehr als ein Gerät, das sie an den Fernseher anschließen wollen. Zu dem GameCube gesellt sich oft auch ein Videorekorder, ein DVD-Player oder sogar eine weitere Konsole. Aber was macht man, wenn der Fernseher nur einen SCART-Anschluss besitzt? Die SCART-Box 3-Switch schafft in einem solchen Fall Abhilfe: Sie fungiert als Schaltzentrale zwischen den drei Eingängen.

Die Eingänge, der SCART-Ausgang sowie zwei weitere RGB-Ausgänge sind nebeneinander an der Oberseite der Box angebracht. An der Vorderseite könnt ihr bequem zwischen den Eingängen hin- und herschalten, die RGB-Fähigkeit aktivieren und sogar Verbindungen zwischen den Eingängen erstellen (zum Beispiel, um etwas direkt auf einen Videorekorder aufzunehmen). Die Bild- und Tonqualität ist nur minimal schlechter als bei einer Direktverbindung mit dem Fernsehgerät. An der Unterseite des Gerätes befinden sich kleine, gummierte Stopper, die verhindern, dass die schwarze Metallbox beim Umschalten verrutscht. Fazit: Besonders nützliches Zubehör, das sich nicht nur für den GameCube eignet, sondern auch für alle anderen Geräte, die sich am Fernseher betreiben lassen. **(bh)**

Günstig **Der SCART-Umschalter kostet nur 13 Euro und ist RGB-fähig.**

TEST

SCART-BOX 3-SWITCH

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Snap
Info-Telefon:	–
Internet:	www.snap-europe.com
Preis	€ 13,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- 3 SCART-Eingänge, ein SCART-Ausg.
- 2 separate Cinch-Ausgänge (AV)
- Sehr gut verarbeitet
- RGB-fähig

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

Bernd Holtmann
mag Pinguine.

GameCube-Linux

Ein paar Programmierer wollen das Betriebssystem Linux für den GameCube umsetzen. Mithilfe eines Netzwerkadapters könnte so aus der Konsole ein Multimedia-Gerät für das Wohnzimmer werden, mit dem man im Internet surfen und Bilder sowie Videos anschauen kann. Leistungsfähig genug ist der IBM-PowerPC-Prozessor mit 486 MHz und 40 MByte Hauptspeicher auf jeden Fall. Detaillierte Infos über den Projektstatus findet ihr auf der Webseite www.gc-linux.org. Aber Vorsicht: Dieses Projekt ist nur für hardwareerfahrene Freaks interessant, da es nicht von Nintendo abgesegnet ist. Aber keine Angst - die Produktgarantie erlischt durch GameCube-Linux nicht.

Solar Charger

ZUBEHÖR **Nie wieder Akkuprobleme mit dem GBA SP!**

„Oh nein, der Akku ist leer!" An dunklen Wintertagen habt ihr noch schlechte Karten, wenn dem GBA SP mitten in einer Partie *Advance Wars 2* der Saft ausgeht. Im Frühling und Sommer hilft Logic 3 aus und bietet euch mit dem Solar Charger die Möglichkeit, einen GBA oder GBA SP in der freien Natur nicht nur aufzuladen, sondern währenddessen auch zu spielen. Das Gerät besitzt nämlich bereits einen eigenen 1.000-mAh-Akku, der etwas leistungsstärker ist als der Original-Akku von Nintendo. Um den GBA anzuschließen, wird nur ein gedrilltes Kabel mitgeliefert, obwohl der Solar Charger zwei Ausgänge dafür besitzt. Fazit: Nur bedingt nützliches und teures Gerät, zumal es bereits für 10 Euro separate und überdies deutlich kleinere Akkus gibt. **(bh)**

SONNENKLAR
Der Solar Charger besitzt einen eigenen Akku.

TEST

SOLAR CHARGER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis	€ 45,-
Preis-Leistung	Befriedigend

- Schmuckes GBA-SP-Design
- Mit eingebautem 1.000-mAh-Akku
- Für GBA und GBA SP geeignet
- Nur ein Stromkabel

GESAMTWERTUNG

OK

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

EINZIGARTIG Spiele wie Eternal Darkness gibt es nur auf dem GameCube.

So sieht's aus!

Aloha N-ZONE-Redaktion!
Die Diskussionen über den GameCube werden immer hitziger. Darunter fallen viele Themen wie z. B. „Der GameCube ist ein Flop und die Preissenkung ist ein letzter Versuch, die Konsole zu retten". Jedoch ist das alles Teil einer brillanten Strategie. Denn dadurch hat sich der Verkauf vervielfacht! Allein in meiner Klasse hat sich die Hälfte (das sind 16 Personen) dazu entschlossen, sich nun einen zuzulegen. Auch verkaufen sich so die Spiele besser. Denn Games wie *Eternal Darkness*, *The Legend of Zelda*, *Metroid Prime*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Super Smash Brothers Melee* und *F-Zero GX* finde ich auf keiner anderen Konsole. Zum Thema Indizierungen kann ich nur sagen, dass diese nicht wirklich sein müssen. Auch bewirkt nur die Erziehung allein nicht, dass das Kind mit derart brutalen Spielen klarkommt. Da ist die persönliche Einstellung viel wichtiger und die muss von allein kommen. Man muss sich selbst fragen, wie man selbst über derartige Spiele denkt. Ob man sie verabscheut oder gar lustig findet, bleibt jedem selbst überlassen, jedoch muss man sich darüber im Klaren sein, dass dies alles nur virtuell ist. Abschließend möchte ich noch anmerken, dass ich es erschreckend finde, was aus den meisten Zockern und Zockerinnen geworden ist. Jeder behauptet, seine Konsole sei die beste, und so haben sich drei Lager gebildet. Ich hof- fe, dass dieser Konsolen-Krieg endlich mal etwas abflaut. Schließlich ist jede Konsole auf ihre Weise genial, genauso wie jede noch verbesserungswürdig ist.

PATRICK SACHNIK

Neue Impulse!

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ich möchte zu eurem Diskussionsthema Stellung nehmen.
1. Die Steuerung von *Resident Evil* sollte man dringend überarbeiten, da sie einfach zu unpräzise ist! Man sollte auch eine manuelle Kamera einbauen.
2. *World Racing* ist kein wirklicher Überraschungshit. Ich werde es mir bestimmt nicht kaufen. Rennspiele im Stil von *Burnout 2* oder *Need for Speed* sollte es allerdings mehr geben. Der GameCube braucht einfach mehr Arcade-Racer.
3. Ich bin schon sehr gespannt auf *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*! Solche Spiele fehlen doch auf dem GameCube!

BRODBEK HORB

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Konami:
Am 26. März steht die Veröffentlichung von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* an. Passend dazu gibt es einen Themenchat mit Konami. Schaut einfach am 25. März 2004 um 16 Uhr in unserem Chat vorbei.

Chat mit TDK:
TDK hat zurzeit gleich mehrere heiße Eisen im Feuer. Neben der Veröffentlichung von *World Racing* für den GameCube stehen Anfang April noch *Knights of the Temple* sowie *Conan* an. Der TDK-Themenchat findet am 31. März um 17 Uhr in unserem Chat unter www.n-zone.de statt.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 17. März um 16 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

INFO ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Super Mario Sunshine* für den GameCube darf sich nun Florian Finck aus Weißenhorn freuen.

Auch im März könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *R: Racing* für den GameCube. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Versucht den Kampf mit Yugi zu einem Ende zu bringen. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 7. März. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Enttäuscht

Liebe N-ZONE-Redaktion,
als Spieler der ersten Konsolengeneration (meine Leidenschaft begann mit *Pong*) bin ich von der aktuellen Spielegeneration etwas enttäuscht. Oftmals betrachte ich die Release-Listen der diversen Hersteller. Da tummelt sich der 15. *Grand Turismo*-Teil neben dem 26. Lara-Croft-Abenteuer und der absolut genialen Neuauflage von *Bust-A-Move*. Mit etwas Glück erblicke ich dann von Zeit zu Zeit solche Highlights wie *Matrix*, die willkommene Abwechslung versprechen *g*. Was ich damit sagen möchte, lässt sich einfach auf den Punkt bringen: Wo ist die Kreativität der frühen Pionierjahre der Videospielgeschichte geblieben? Spiele wie *Puzznic*, *Pirates* oder *Bubble* können auch heutzutage noch aufgrund der genialen Ideen faszinieren. Heute findet man solche Ideen nur noch selten. Sicher lässt sich das Rad nicht immer neu erfinden, aber ich persönlich bin immer wieder enttäuscht, wenn ich lediglich Neuauflagen alter Spiele präsentiert bekomme, die nur ein neues grafisches Gewand bekommen haben. Oder Spiele wie *Matrix*, die aufgrund eines sicherlich guten Kinofilms bis in den Himmel gehypt werden, aber im Endeffekt halbfertig auf den Markt geworfen werden.
Heutzutage scheint sich nur noch zu verkaufen, was entweder eine zugkräftige Lizenz aus Film oder Fernsehen besitzt oder durch technische Überlegenheit brilliert. Mir persönlich fehlen in der heutigen Zeit die kleinen Spiele, die technisch vielleicht nicht auf dem aktuellen Stand sind, aber durch das Gameplay vollkommen überzeugen können. Ich gewinne immer mehr den Eindruck, dass Entwickler und Publisher der Präsentation eines Spieles einen höheren Stellenwert einräumen als dem eigentlichen Spiel und dabei vollkommen vergessen, dass der entscheidende Punkt eines Spieles der Spielspaß ist. Gott sei Dank gibt es von Zeit zu Zeit immer wieder Lichtblicke, wie *Donkey Konga*, *Ikaruga* oder *Viewtiful Joe*, die einfach unglaublich viel Freude machen. Leider bleibt gerade diesen Titeln der kommerzielle Erfolg häufig versagt. Schade!

RÜDIGER

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Beabsichtigst du dir *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* zu kaufen?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

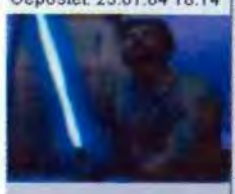
Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Was haltet ihr vom Nintendo DS?“

Mogelbaum — AW: NINTENDO DS !!!!!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 08.12.03
IP : 213.135.237.17
Gepostet: 21.01.04 20:26
Ich finde das mit den zwei Bildschrims klingt ein wenig verwirrend.Das muss do nerven,wenn man auf dem einen zum Beipsiel das Fußballfeld sieht und auf der anderenen einen anderen Teil des Spiels.
Naja,abwarten was Nintendo da wieder zaubert.
Löschen | Bearbeiten | Antworten | Thread verfolg | weiterleiten

Schammelbaum — AW: NINTENDO DS !!!!!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 22.12.03
IP : 213.135.237.17
Gepostet: 21.01.04 20:27
Hört sich echt interessant an,aber ich will lieber nicht wissen was das Ding kost soll.
N-Zone,das meist geklaute Nintendo Magazin
Löschen | Bearbeiten | Antworten | Thread verfolg | weiterleiten

YoshiStory — AW: NINTENDO DS !!!!!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 19.01.03
IP : 213.135.238.23
Gepostet: 22.01.04 20:24
Analysen schätzen ein,dass der Preis vom Nintendo DS System nicht höher, als Yen 20 000 kosten soll.Das sind umgerechnet 148 Euro.
Übrigens gibt es da noch weitere Inforamtionen zu Nintendo DS:
http://gamecubex.info/news.php...

zeldafied — AW: Nintendo DS !!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 07.03.03
IP : 195.34.133.69
Gepostet: 23.01.04 18:14

Hallo!
Also ich finde die Idee nun gar nicht mal so blöd,das Design zum Beispiel ähnel den alten Game&Watch Donkey Kong und dieses war immerhin komerziell erfolgreich. Aber ich persönlich könnte mir vorstellen das es das gleiche Schicksal wie der Virtual Boy erleiden wird.
Wenn dafür am Anfang nicht gerade ein herausragendes Zelda oder Mario herauskommt,warte ich lieber auf den Gameboy Enhanced GC
DAS DING WIRD SO GEIL!!!! (Ein mobiler Gamecube der auch GBA Spiele spiel kann.) Nintendoherz,was willst du mehr?!
Löschen | Bearbeiten | Antworten | Thread verfolg | weiterleiten

Blind_Guardian — Nintendo DS ist NICHT spektakulär und revulutionär!!! Bitte lesen!!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.12.02
IP : 217.184.64.93
Gepostet: 25.01.04 14:18

Is das öde momentan!! Kaum ein neues gescheites Spiel im Dezember+Januar auch im februar sieht's mau aus..... Im Forum wissen die Leute auch nicht meh was sie vor Langeweile noch posten sollen (auch dieser thread is da keine Ausnahme).
Nun will Nintendo mal wieder eine frische Brise wehen lassen, und zündet ihr Geheim Projekt, das ja so revultuionär ist.... *schnarch*
Ein GB mit zwei Displays..... falls es die jüngeren nicht wissen unter euch, aber gleiche Idee hatte BigN schon mal in den 80ern
Beweis: http://www.infa.abo.fi/~buck/m...
Ich find das alles 'ne Blenderei von Nintendo, mal ehrlich, ich glaub 2004 wird bi auf paar Highlights wie MGS etc. ein ziemlich trauriges Jahr....

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

Nintendo hat eine neue Konsole angekündigt. Auf den Seiten 10 und 11 erfahrt ihr alles über das neue Gerät. Was haltet ihr von der Idee, zwei Bildschirme zu verwenden? Was haltet ihr von Nintendos Politik, das Gerät parallel zu GameCube und Game Boy Advance zu verkaufen? Was für Spiele könntet ihr euch gut auf dem neuen Gerät vorstellen?

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Der Herminator!

Hi liebes N-ZONE-Team!
Ich habe gerade keine Lust, euch zuzuschleimen, daher gleich zu meinen Fragen.

1. Warum kann man die besten Abos (mit Spiel) nur in Deutschland und der Schweiz und nicht in Österreich bestellen?

2. Ist der indizierte Bond-Shooter von Rare zufällig *Name von der Redaktion zensiert*?

3. Und last, but not least: Ich finde, ihr bewertet manche Nintendo-Games viel zu hoch. Bei den meisten sinkt der Spielspaß am Schluss durch das Einsammeln von unzähligen Artefakten (*Metroid Prime*) oder Triforce-Splittern (*Zelda: The Wind Waker*).

Euer treuer Leser

HERMANN „HOERM" VIRGOLINI
AUS ÖSTERREICH

N-ZONE: *1. Es ist uns leider aus gesetzlichen Gründen nicht möglich, in Österreich dieselben Abo-Prämien anzubieten wie in der Schweiz und in Deutschland. Wir bedauern dies natürlich, haben da aber keinen Einfluss drauf. 2. Aha, da wollte sich wohl jemand einen Vorteil bei einem unserer interaktiven Quiz erschleichen, hm? Nein, so leicht machen wir es dir nicht. Wir können dir doch nicht die Lösung auf eines unserer Gewinnspiele verraten. Aber unserer Meinung nach ist es gar nicht so schwer, die Lösung auf diese Frage zu wissen. Zur Not musst du halt mal im Internet ein bisschen stöbern.*
3. Über die Nintendo-Spiele kann man – so wie bei fast allen Dingen – geteilter Meinung sein. Nichtsdestotrotz sind nicht nur wir, sondern auch ein Großteil unserer Leser der Meinung, dass viele Nintendo-Spiele einfach zu den besten Spielen überhaupt auf dem Markt gehören. Natürlich haben auch diese Spiele Schwächen und selbstverständlich produziert Nintendo auch nicht nur Top-Hits, aber gerade die von dir angesprochenen Titel gehören konsolenübergreifend zu den besten Spielen, welche in den letzten Jahren das Licht der Videospielwelt erblickt haben.

Apropos Metroid

Hallo N-ZONE-Redaktion!
***Metroid Prime* ist eines der besten Spiele, die ich jemals gespielt habe. Leider hat die Sache einen Haken: Ich bin sechzig Jahre alt und ich packe den Omega-Piraten nicht mehr. Ich war von Anfang an bei Nintendo dabei, jede Konsolengeneration ist samt den besten Spielen in einer Plastikbox archiviert, aber so etwas ist mir noch nie passiert. Ich finde das furchtbar schade, denn ich möchte das Spiel zu Ende spielen. Das artet in richtigen Stress aus, das ist kein Vergnügen mehr, wenn man bloß noch seine Reflexe trainiert. Meine Frage: Kennen Sie irgendeinen Trick, um das Spiel zu verlangsamen? Oder Cheats, um es etwas zu erleichtern? Ich habe bisher im Internet nichts dergleichen gefunden. Auch die Abspeicherung des Spielstandes hat mir nicht geholfen. Ich habe völlig umsonst drei Speicherkarten gekauft, weil ich nicht wusste, dass man die Spielstände nicht beliebig speichern kann; man muss bei jedem der drei Speicherkanäle immer von Anfang an spielen und kann jeweils nur einen einzigen Spielstand speichern. Recht ärgerlich, so etwas!**

PETER KOENIG, AARAU, SCHWEIZ

N-ZONE: *Hallo, Herr Koenig! Sie haben uns doch zur Ausgabe 11/2002 bereits zum Thema Einsteckpatronen für das Nintendo 64 geschrieben. Waren Sie nicht damals schon 60 Jahre alt? Ich muss Sie enttäuschen, es gibt leider keine Cheats zu Metroid Prime. Sie können sich allerdings das Action-Replay zulegen, das hier in Deutschland zu einem Preis von knapp 40 Euro verkauft wird. Mit dieser Schummel-Disc können Sie sich im Nu jede Menge Energie erschleichen und weitere Tricks anwenden. Aber davon einmal abgesehen: Es ist doch in jedem Alter gut, seine Reflexe zu trainieren ;-)*

KULT ODER NICHT? Ist Metroid zu gut bewertet?

DRIV3R Kommt leider nicht mehr für den GameCube.

Preisfrage

Hallo!
Ich habe schon oft gehört, dass jemand gefragt hat, warum ihr keine CDs in euer Heft legt.
Und ihr antwortetet darauf, dass ihr den Preis des Heftes erheblich erhöhen müsstet. Und jetzt meine Idee: Ihr könntet doch einfach ab jetzt euer Heft ein bisschen teurer machen, z. B. €

3,70 oder so. Und spart damit immer ein bisschen für eine CD, die dann etwa alle vier Monate dem Heft beiliegt. Bitte antwortet mir, ob mein Vorschlag gut ist und ihr es vielleicht machen könntet.

EIN TREUER LESER

N-ZONE: *Hallo, treuer Leser! Ja, das mit der Heft-DVD/CD ist so eine Sache. Momentan macht es für uns aus wirtschaftlichen Gründen einfach keinen Sinn, eine CD anzubieten. Und eine Preiserhöhung würden viele Leser nicht gut finden. Nicht in den heutigen Zeiten, wo eh jeder knapp bei Kasse ist ;-) Aber seit kurzem bieten wir einen ganz besonderen Service an: Wer wissen möchte, wie ein bestimmtes Spiel in Bewegung aussieht, der sollte einfach mal auf unsere Homepage unter www.n-zone.de gehen. Dort bieten wir neben täglich aktuellen News auch jede Menge neue Videos zu aktuellen und kommenden Spielen an. Welche Videos wir neu online gestellt haben, verraten wir ab sofort auch immer in unseren News. Die Anmeldung auf unserer Website ist kostenlos und kinderleicht. Außerdem kann man dort auch ab und zu mit der Redaktion oder gar mit einem Entwickler/Hersteller chatten.*

Von Autos

Hallo,
ich möchte gern wissen, ob *Driv3r* auch für den GameCube rauskommt?

THOMAS

N-ZONE: *Hi Thomas! Leider müssen wir dich enttäuschen. Atari hat schon vor einigen Monaten offiziell angekündigt, das neueste Driver-Spiel nicht für den GameCube zu veröffentlichen. Entgegen den ursprünglichen Ankündigungen erscheint der Titel nun vielmehr unter dem Namen Driv3r nur noch für PlayStation 2, Xbox und PC. Das ist schade, aber nicht zu ändern.*

Praktikum

Servus!
Ich wollte wissen, ob es möglich ist, bei euch ein Praktikum zu absolvieren?

MARKUS

N-ZONE: *Ja, das ist möglich. Zurzeit unterstützt uns ja Sascha bei der Bewältigung des stressigen Redaktionsalltags. Allerdings können wir keine Schülerpraktika anbieten. Das wäre aus organisatorischen Gründen zu aufwendig. Gerne können aber zwei- bis dreimonatige, studiumsbegleitende Praktika bei uns gemacht werden. Es wäre allerdings schön, wenn du wenigstens über etwas Schreib-Erfahrung durch die Mitarbeit an einer Schülerzeitung oder einer Internetseite verfügen würdest. Wenn du dich bewerben möchtest, solltest du dies am besten schriftlich in Form einer richtigen Bewerbung mit Probeartikeln, Zeugnissen und Lebenslauf tun. Diese schickst du einfach an:*

Redaktion N-ZONE
Z. Hd. Fabian Sluga
Dr. Mack-Straße 77
90762 Fürth

INFO GEWINNSPIEL

Ein besonderer Preis für besondere Leser

In Kooperation mit TDK Mediactive können wir euch einen einzigartigen GameCube spendieren. Zum GameCube-Start von *World Racing* verlosen wir:

1x Gebrushter *World Racing*-GameCube plus

1x Logitech Force Feedback Wheel inklusive *World Racing*

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 29"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: World Racing, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 24. März 2004.

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 76) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler weiter.

Was ist mit *Conan* los? Warum verschiebt sich das Spiel auf dem GameCube immer weiter nach hinten? Martin, München

Michael Domke, Manager PR & Communications TDK Mediactive:
Die Entwicklung eines Computerspiels ist leider kein geradliniger Prozess wie etwa die Herstellung von CD-Rohlingen. Leider genügt es nicht, einfach gute Bausteine wie Grafik, Musik und Steuerung zusammenzurühren, um am Ende Spielspaß zu erhalten. Es kommt auf das richtige Zusammenspiel all dieser Elemente an – und ob ein Spiel auch wirklich Spaß macht, kann man erst sehr spät im Entwicklungsprozess bewerten. Dann ist viel Feinarbeit und Abstimmung erforderlich und das kostet unter Umständen auch etwas mehr Zeit als geplant. Letztendlich soll aber ein rundum gutes Spiel entstehen und wenn dies einige Wochen länger dauert, das Spiel aber umso mehr Spaß macht, kann man die Verspätung sicher in Kauf nehmen.

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Auch die XBOX-ZONE 04/2004 lässt es diesen Monat krachen. In der großen Reportage erfahrt ihr alles über den Nachfolger der Xbox. Vorschauberichte erwarten euch zu Breakdown, DTM Race Driver 2 und Hitman: Contracts. Auf dem Prüfstand stehen beispielsweise Deus Ex: Invisible War, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil, Knights of the Temple und viele weitere Spiele. Inklusive Komplettlösung zu Deus Ex: Invisible War. Mit Spielszenen auf DVD! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 03/2004 steckt voller Highlights. Neben tollen Vorschau-Berichten zu Hitman: Contracts oder Silent Hill 4: The Room erwarten euch noch brandheiße Testberichte, unter anderem zu Resident Evil: Outbreak, James Bond 007: Alles oder nichts, Legacy of Kain: Defiance, Sphinx und die verfluchte Mumie, Wrath Unleashed und dem neuen Castlevania. Abgerundet wird die Ausgabe durch die Komplettlösungen zu James Bond 007: Alles oder nichts und Baldur's Gate: Dark Alliance. Mit DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Nick Kang macht neben L.A. auch noch **euren GameCube** unsicher.

True Crime: Streets of L.A.

Auf der PS2 können sich Zocker schon seit geraumer Zeit mit der *GTA*-Serie vergnügen. GameCube-Besitzer konnten bisher nur neidisch auf die Konkurrenz schielen, denn gerade in diesem Bereich war kein vergleichbares Produkt zu haben. Activision hat Take 2 den Kampf angesagt und *True Crime: Streets of L.A.* als Wettbewerber ins Rennen geschickt. Im Vorfeld war ein sehr respektabler Hype um das Action-Spektakel aufgebaut worden, der für ein nicht zu unterschätzendes Maß an Vorfreude bei sämtlichen Konsoleros gesorgt hat. Bei uns hat der Titel während der Testphase sehr gut abgeschnitten und konnte mit einer Wertung von 86 % überzeugen.

BEI UNS TOP, BEI EUCH EIN FLOP?

In grafischer Hinsicht haben die Entwickler solide Arbeit abgeliefert, die aber trotz allem nicht das Ende der Fahnenstange darstellt. 66,1 % von euch sind derselben Meinung und finden die grafische Performance lediglich okay. 11,3 % sind beim Anblick von *True Crime* total aus dem Häuschen und halten sie für das Beste, was sie je gesehen haben. Und immerhin noch 22,6 % finden die Grafik ziemlich schwach. Beim Soundtrack hat sich Activision aber wirklich nicht lumpen lassen und Stücke von namhaften Künstlern wie Snoop Dogg an Land gezogen, welche die Action auf dem Bildschirm sehr gut unterstreichen. Das meinen auch 40,3 % von euch. 29 % können sich diese Art von Musik anhören, ohne dabei einzuschlafen. 30,7 % halten Musik für Geschmackssache – und *True Crime* hat den Geschmack dieser Leser nicht getroffen. Neben der Grafik und dem Sound steht und fällt ein Spiel mit dem Umfang. In diesem Punkt haben sich die Entwickler sehr viel Mühe gegeben und Los Angeles detailgetreu in Bits und Bytes umgewandelt. 26,7 % von euch sind mit dem Spielumfang mehr als nur zufrieden. 51,4 % sind weniger überzeugt, halten ihn aber noch für okay. Enttäuscht waren 21,9 %.

In Sachen Präsentation haben die Entwickler ihre Arbeit sehr gut gemacht und coole Zwischensequenzen ins Spiel integriert. Für 24,8 % von euch sind die In-Game-Szenen der absolute Wahnsinn. Mit 59,4 % ist die absolute Mehrheit anderer Meinung und hat in ihrer Zockerkarriere schon viel Besseres, aber auch viel Schlechteres gesehen. Bei 15,8 % war die Enttäuschung über die Qualität der Zwischensequenzen sehr groß. In diesem Punkt schneidet *True Crime: Streets of L.A.* eurer Meinung nach zu unserer Überraschung nur durchschnittlich ab.

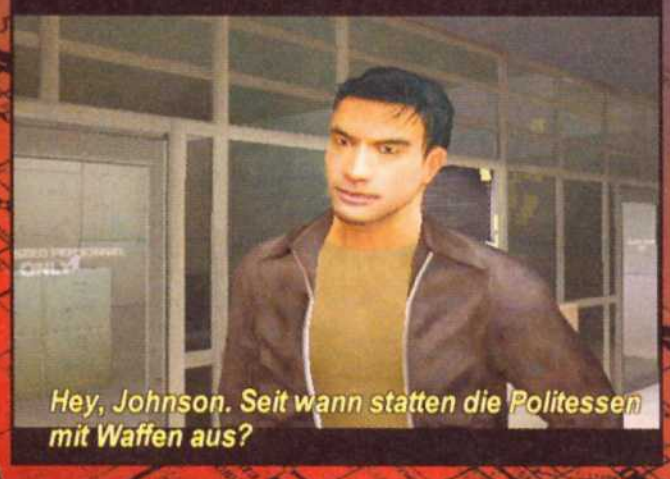
NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Prince of Persia: The Sands of Time

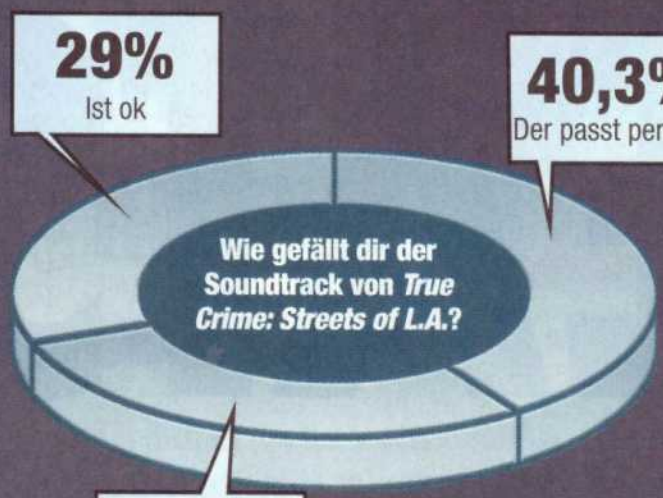
Seit dem 19. Februar erleben GC-Spieler geniale Abenteuer aus tausend und einer Nacht. Möglich wurde dies durch das tolle Revival von *Prince of Persia* aus dem Hause Ubisoft. In zahlreichen Tests konnte der Titel Bestnoten absahnen. Verantwortlich dafür waren eine unglaubliche Grafik und die erhabene Spielbarkeit. Doch wie denkt ihr über das Spiel? Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Prince of Persia: The Sands of Time* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Sie nennen sie die Stadt der Engel.

Bei der Verwendung von Zwischensequenzen und bei Spielen allgemein hat die Sprachausgabe mittlerweile sehr große Bedeutung. *True Crime: Streets of L.A.* verfügt über eine englische Sprachausgabe und deutsche Untertitel. Ob die Entwickler nun bewusst oder aus zeitlichen Gründen auf eine deutsche Synchronisation verzichtet haben, ist ungewiss. Auf jeden Fall hätten sich 33 % von euch eine gewünscht. 24,1 % sind der Meinung, dass eine englische Sprachausgabe nicht unbedingt schlecht sein muss, und kommen mit den deutschen Untertiteln gut zurecht. 42,9 % wünschen sich eine deutschsprachige Synchronisation, wenn sie sich auf dem gleichen hohen Niveau wie die englische befindet.

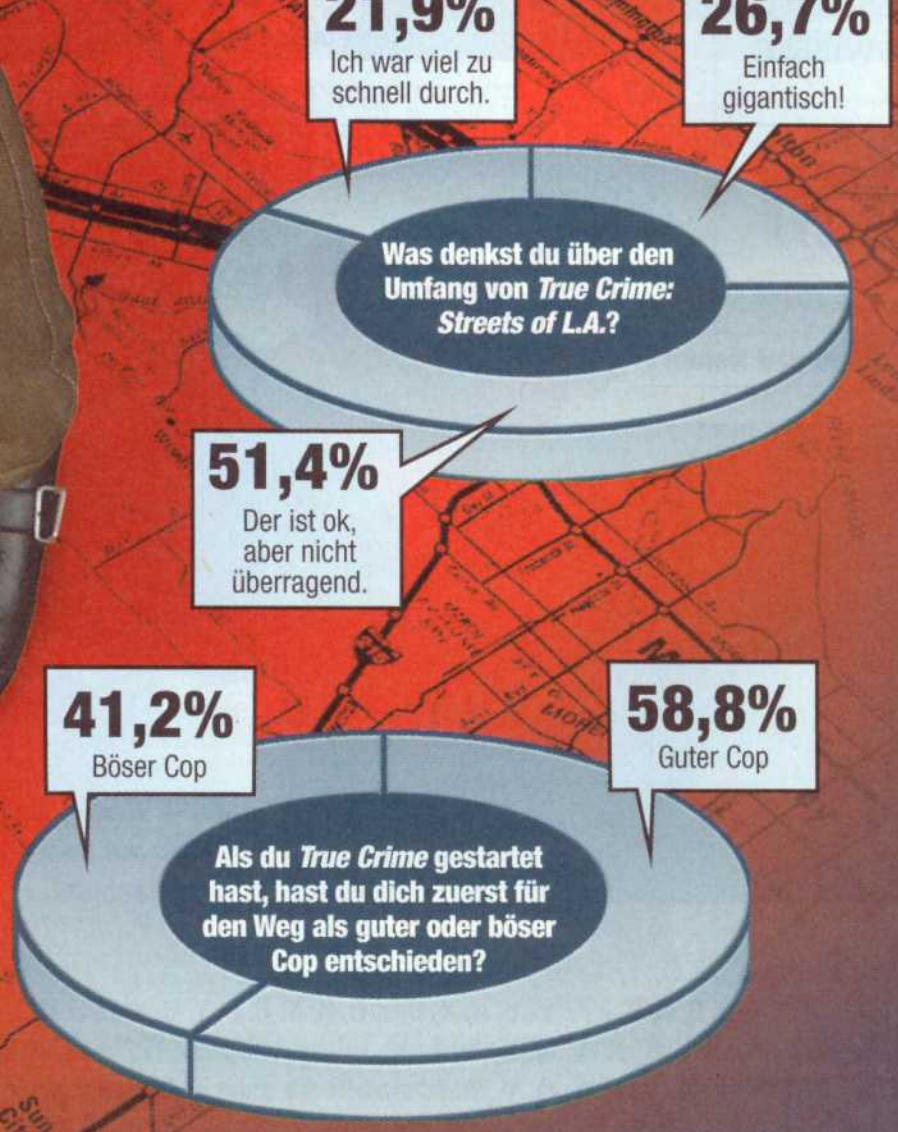


Hey, Johnson. Seit wann statten die Politessen mit Waffen aus?



Welche Wertung würdest du *True Crime: Streets of L.A.* geben?	
Über 90 %	19,4 %
86 - 90 %	29,9 %
81 - 85 %	24,3 %
76 - 80 %	9,7 %
70 - 85 %	2,1 %
Unter 70 %	14,6 %

Bei der Digitalisierung von Los Angeles haben sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt und einen sehr guten Job gemacht. Im Spiel sieht die Stadt der Engel ihrem realen Vorbild fast zum Verwechseln ähnlich. 37,5 % von euch finden die Umsetzung ebenfalls erstklassig und haben stellenweise das Gefühl, sie wären wirklich in L.A. 45,5 % halten die Leistung nicht gerade für ein Meisterstück, sind aber mit dem virtuellen L.A. zufrieden. Dass eine detailgetreue Nachempfindung einer Umgebung nicht alles ist, zeigt die Beschwerde der übrigen 17 %. Ihnen ist auf den Straßen viel zu wenig los und sie wünschen sich ein bisschen mehr Abwechslung.



CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Auf den kommenden drei Seiten findet ihr wie immer eine **kunterbunte Mischung** aus den beliebtesten Cheats & Codes.

XGRA

CHEATCODE **Zugriff auf alle Strecken.**

In unserer letzten Ausgabe haben wir euch ja bereits mit einer Komplettlösung zu Acclaims *Extreme Gravity Racing Association* versorgt. Wer sich's allerdings noch weiter vereinfachen möchte, der kann auf die nachfolgenden Codes zurückgreifen. Damit fällt das mühsame Freispielen der Strecken komplett flach. Gebt die Passwörter einfach wie üblich ein und schon dürft ihr auf jedem beliebigen Kurs die Reifen qualmen lassen. Also viel Spaß!

Alle Racing-Levels: FREEPLAY
Allerorts frei bewegliche Kamera: WIBBLE

BAHN FREI Langwieriges Freispielen hat ab sofort ein Ende.

Findet Nemo

CHEATCODE **Bahn frei für Marlin, Dorie und Nemo!**

Wer sich für die Unterwasserwelten besser rüsten möchte, sollte ein bisschen Geduld mitbringen. Bei diesen Cheatcodes kann man sich nämlich ruck, zuck vertippen. Die Tastenfolgen sind jedenfalls im Startbildschirm einzugeben, allerdings erst dann, wenn das *Findet Nemo*-Logo auf dem Bildschirm erscheint.

EINGABE Wartet, bis das Logo auf dem Bildschirm erscheint.

Credits: Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B
Unverwundbarkeit: Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y
Geheimer Level: Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, X, Y
Freie Levelanwahl: Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y

INFO **N-ZONE-HELPLINE**

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

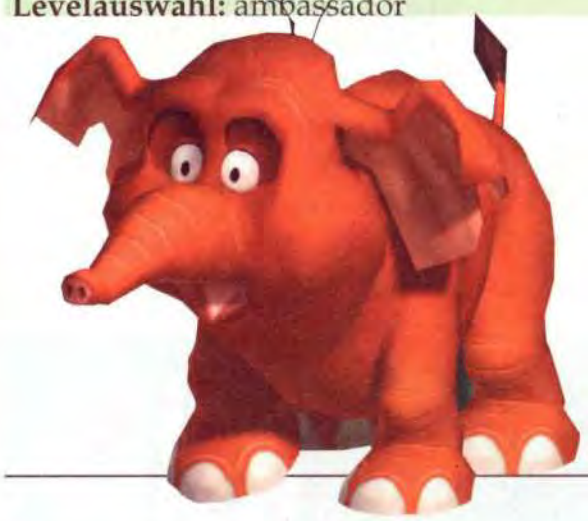
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Disney Extreme Skate Adventure

CHEATCODE **Alle Skater und freie Levelauswahl.**

Wer keine Lust dazu hat, Zurg oder auch Terk erst mühsam freizuspielen, kann auf die nachfolgenden Codes zurückgreifen. Diese beiden Skater haben erheblich bessere Eigenschaften als der Rest von Activisions ulkiger Truppe. Um die Cheats einzugeben, geht einfach wie gewohnt vor.

Alle Skater: entourage
Skater-Items: trendytrickster
Levelauswahl: ambassador



Looney Tunes Back in Action

CHEATCODE **Witziges für die ACME-Truppe.**

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, müsst ihr lediglich mit Bugs in Richtung Optionen hoppeln und die Option „Cheatcodes" anwählen. Habt ihr die Buchstaben richtig eingegeben, wird euch das durch eine entsprechende Meldung bestätigt.

Danger-Duck-Kostüm:
DANGERD
Hahn-Granaten aktivieren:
HENSAWAY
Gossamer-Türen in den Warner Bros. Studios freischalten:
GOBBLE

TRICKSEN LEICHT GEMACHT Unter den Optionen findet ihr wie üblich auch die Cheatcodes.

Medal of Honor Rising Sun

CHEATCODE **Freier Zugang zu sämtlichen Levels.**

Nachdem wir euch bereits in Ausgabe 02/04 mit einigen Cheats versorgt haben, wollten wir euch diesen hier natürlich nicht vorenthalten. Den Code gebt ihr einfach im dafür vorgesehenen Menüpunkt ein und schon könnt ihr in jeden Level hineinlinsen.

Alle Levels freischalten: ALBINO

Star Wars Flight of the Falcon

CHEATCODE **Nieder mit dem Imperium!**

Ihr habt den Millennium Falcon bereits durchs Weltall manövriert, kommt aber an einer Stelle vielleicht nicht weiter oder habt gar das Bonus-Spiel noch immer nicht zu Gesicht bekommen? Dann versucht es doch mal damit. Diese Schummeleien machen die Weltraumschlachten zwar nicht einfacher, aber dafür dürft ihr zwischendurch auch mal ein 2D-Oldschool-Game zocken.

BONUS Ein Automaten-Game aus den guten alten 2D-Zeiten.

Bonus-Level: RRV2
Episode IV: TGHK
Episode V: 8TV2
Episode VI: TSB2
Alle Levels und Bonus-Game freischalten: 4?6C

Buffy: König Darkhuls Zorn

CHEATCODE **Ab sofort haben Vampire und Dämonen ausgespielt.**

In jeder Generation wird eine Jägerin geboren … und wir liefern euch prompt die Codes dazu. Wer also gleich mit sämtlichen Waffen und Objekten starten oder sich einfach nur Unbesiegbarkeit erschummeln möchte, muss lediglich die aufgeführten Tastenkombinationen im Startbildschirm eingeben. Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

WAFFEN OHNE ENDE …, durch diesen Cheat krallt ihr euch gleich von jeder insgesamt neun Stück.

Alle Objekte: ↑, ↓, ↑, ↓, B, A
Unendlich viele Leben: L, L, L, R, R, R, →, →
Unsterblichkeit: B, B, A, A, L, R, ↓, ↑

DIE PASSWÖRTER ... gebt ihr einfach unter dieser Option ein.

Terminator 3 Rebellion der Maschinen

CHEATCODE **Level frei für Muskelpaket Arnie!**

Auch in der Rolle von Arnold Schwarzenegger – alias Terminator – könnt ihr euch ohne jegliche Schwierigkeiten in alle beliebigen Levels ruck, zuck reinschmuggeln. Gebt dazu einfach die nebenstehenden Codes wie gewohnt ein.

Level 2: NRBGB
Level 3: RWHGK
Level 4: NGGGC
Level 5: BMFGT
Level 6: LRHGF
Level 7: NRPGD
Level 8: RLPGJ
Level 9: LWRGH
Ende: JGSGF

Crouching Tiger, Hidden Dragon

CHEATCODE **Freier Zugang zu sämtlichen Levels.**

Wer gerade mit der tapferen Kriegerin Jen unterwegs ist, dem helfen diese Cheatcodes sicher schnell weiter. Dazu müsst ihr lediglich die Option „Spiel fortsetzen" anwählen, die entsprechenden vier Ziffern eintippen und schon findet ihr euch im gewünschten Level wieder.

Level 1-1: J/CB
Level 1-2: 8XDD
Level 1-3: KPKF
Level 1-4: K532
Level 1-5: JZM/
Level 1-6: 6F3P
Level 1-7: 6F3X
Level 2-1: FNRT
Level 2-2: FX5/
Level 2-3: OKDZ
Level 2-4: NMZQ
Level 2-5: NXK7
Level 3-1: 1MF4
Level 3-2: 1WF5
Level 3-3: NTDV
Level 3-4: 3N1Z
Level 3-5: 3X3/
Level 3-6: NQ29
Level 4-1: 5/0R
Level 4-2: 062H
Level 4-3: D/N3
Level 4-4: 8/4D
Level 4-5: 8Q44
Level 4-6: HZ75
Level 4-7: HZ7D

NICHT NUR ... Episode IV hat einiges an Abwechslung zu bieten.

INFO **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die nachfolgenden Codes verschaffen euch unendlich Munition, permanente Laser-Energie und vieles mehr.

Metal Arms Glitch in the System

DAS ACTION-REPLAY-PACK
Unverb. Preisempfehlung: € 39,99
Hersteller: Datel

[m]:
06QK-4BBJ-KKD6E
4TQW-FMZA-7PQA0
Unendlich Gesundheit:
0KJ3-HA9Z-J8T6M
EZJ0-J1DG-QZ8H1
Unendliche Laser-Energie:
DF5R-HBR0-ZUUW0
6U7N-B11P-4B3U3
Immer Munition (nicht bei Scatter Blaster):
RXVH-JBGZ-0UEN3
HPW4-PQE0-TADCB
Schnelleres Laser-Feuer:
3EV2-8F37-BUMWW
0HNX-RQCN-WJ5GQ
289Y-JENZ-W5GW3
14Q2-C8J8-5W97E
ZZ2K-XVJY-F9E45

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.

Wave Race: Blue Storm

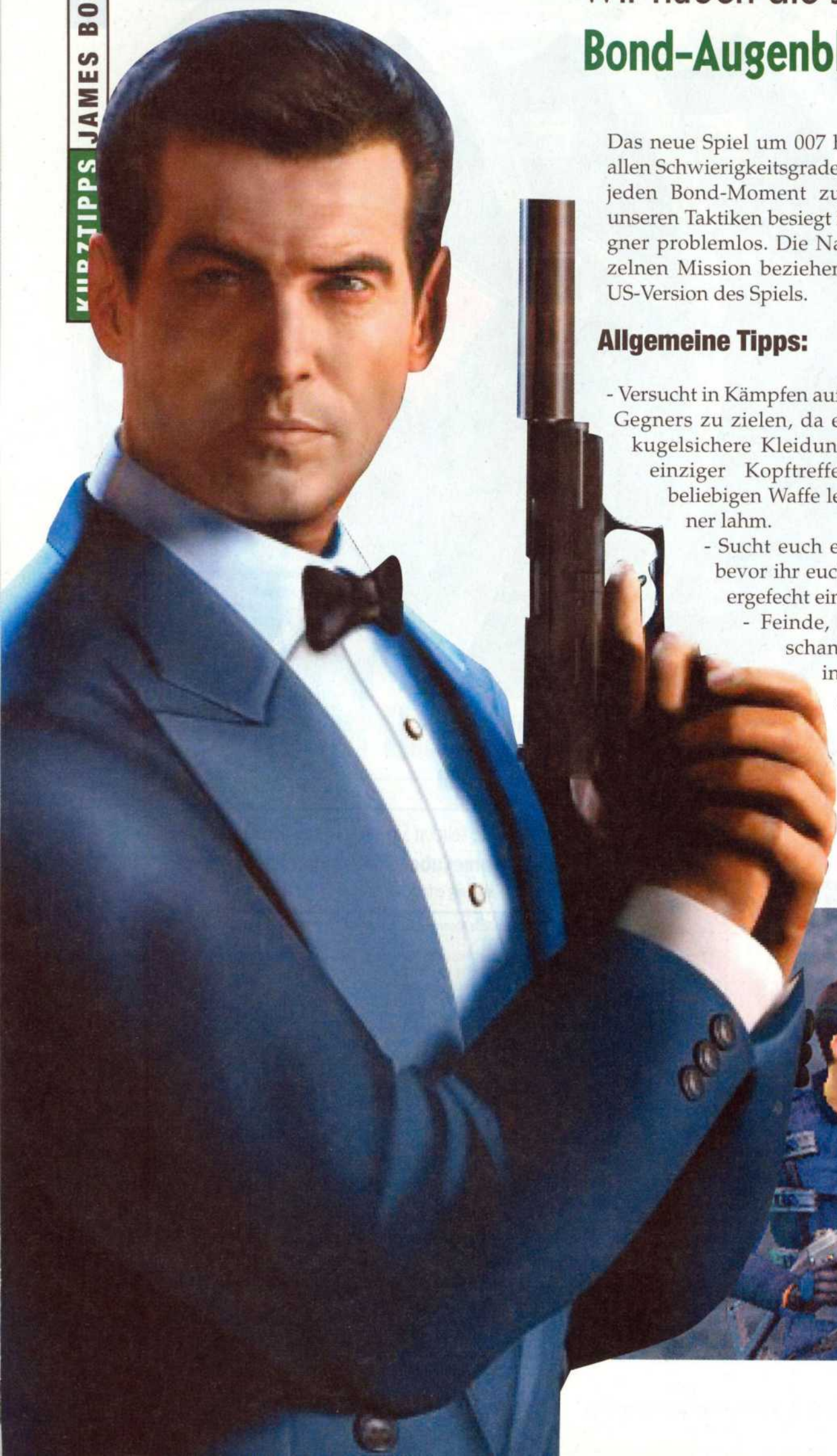
PASSWÖRTER **Der Zugang zum Dolphin Park**

Zur Eingabe müsst ihr zunächst in das Options-Menü wechseln. Hier drückt ihr X, Z und Start und schon erscheint ein neuer Menüpunkt. Dort könnt ihr die folgenden Passwörter eingeben.

Dolphin Park Stunt Track: KTUPWNPD
Lost Temple Lagoon, Time Trial, Hard: LQ3TRKTE

James Bond 007 Alles oder nichts

Wir haben die schwierigsten und spannendsten **Bond-Augenblicke** für euch zusammengefasst.



Das neue Spiel um 007 haben wir auf allen Schwierigkeitsgraden gespielt, um jeden Bond-Moment zu finden. Mit unseren Taktiken besiegt ihr die Endgegner problemlos. Die Namen der einzelnen Mission beziehen sich auf die US-Version des Spiels.

Allgemeine Tipps:

- Versucht in Kämpfen auf den Kopf des Gegners zu zielen, da einige Gegner kugelsichere Kleidung tragen. Ein einziger Kopftreffer aus jeder beliebigen Waffe legt jeden Gegner lahm.
- Sucht euch eine Deckung, bevor ihr euch auf ein Feuergefecht einlasst.
- Feinde, die sich verschanzen, blicken in regelmäßigen Abständen in eure Richtung. Merkt euch, an welcher Stelle der Kopf sichtbar wird, und platziert dort das Fadenkreuz. Jetzt müsst ihr nur noch abwarten, bis der Gegner erneut nach dem Rechten sieht.
- Erkundet die Gegend mit euren Spinnen und beseitigt die Soldaten per Explosion oder Betäubungspfeil.
- In fast jedem Fahrzeugabschnitt gibt es Abkürzungen. Haltet nach Feldwegen und Pfaden Ausschau.

Extras und Cheats

Extras erhaltet ihr, wenn ihr nach Missionen mit Gold belohnt werdet. Ihr bekommt erst Zugriff auf die Gallery, wenn ihr alle Missionen mindestens mit Gold abgeschlossen habt. Für die Cheats müsst ihr die Missionen in Platinum durchspielen. Diese können erst benutzt werden, wenn ihr sie tatsächlich erspielt habt. Erledigt die Gegner schnell und präzise. Je genauer ihr schießt und je weniger Kugeln ihr benötigt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Es bringt euch gar nichts, wenn ihr ein volles MG-Magazin auf einen Panzer abfeuert. Versucht, die Gegner mit den Fäusten zu besiegen, da ihr sie auf

KOPFSCHUSS Geht in Deckung und wartet, bis der Gegner seinen Kopf zeigt.

ZUGFAHRT Legt die Kerle der Reihe nach per Schleichangriff lahm. Den dritten Wächter erledigt ihr mit der schallgedämpften Pistole.

SAND STORM Zerstört die Brücke, auf der die Jeeps entlangfahren.

diese Weise ausschaltet, aber kaum Munition verbraucht. Dadurch könnt ihr bei der Abschlusswertung oft über 100 Prozent Waffen-Effektivität erreichen. Des Weiteren wirken sich die benötigte Zeit, die Bond-Momente und der Schwierigkeitsgrad auf die Punktezahl aus.

Walkthrough

Ground Zero

Nachdem ihr den Koffer aufgehoben habt, wird eine der Türen entriegelt und ihr habt Zugang zu dem Balkon. Betretet das Treppenhaus und haltet vor der Ecke an. Eilt wieder nach draußen und benutzt das Seil, um auf den Balkon zu gelangen. Jetzt überrumpelt ihr den schwer bewaffneten Soldaten und kümmert euch um den Harrier.

Ägypten

A Long Way Down

Nach der Zwischensequenz seilt ihr euch ab und lauft nach links. Am Ende der Röhre findet ihr einen Hebel, mit dem ihr Dampf ablassen könnt. Wartet so lange, bis genügend Feinde auf dem Gitter stehen, um möglichst viele Gegner zu paralysieren. Mit dieser Taktik könnt ihr die gegnerischen Soldaten gezielt lahm legen und spart jede Menge Munition.

Train Chase

- Haltet euch immer links und fahrt durch den Steinbogen die Rampe nach oben. Am Ende der Straße fliegt der Hubschrauber, den ihr zerstören müsst.
- Fahrt direkt in den Tempel und überwindet die Säulen per Sprungschanze.
- Auf der Hauptstraße gelangt ihr dann nach oben zu den Gleisen, indem ihr an der Statue nach oben springt.

An Old Friend

- In dieser Mission müsst ihr schleichen, wenn ihr den Abschnitt im Bond-Stil meistern wollt. Vermeidet es, im ersten Wagen Alarm auszulösen.
- Die drei folgenden Waggons müsst ihr ungesehen überwinden.

An Old Friend – Endgegner

Geht dem Beißer aus dem Weg und wartet ab, bis er die Träger herausreißt. Weicht den Angriffen mit einer Hechtrolle aus. Macht euch den Strom zunutze, um euren zähen Gegner zu bezwingen. Stellt euch vor eine der zerstörten Säulen und wartet darauf, dass der Beißer auf euch zustürmt. Wenn ihr eine Rolle zur Seite macht, läuft euer Feind direkt in den Strom. Alternativ bearbeitet ihr den Beißer mit ein paar Faustschlägen, sodass er ins Taumeln gerät. Mit dieser Taktik könnt ihr den Riesen ebenfalls besiegen.

Sand Storm

- Folgt immer dem Fluss und zerstört alle drei Boote. Ob Ihr Bomben oder Raketen einsetzt, ist bei diesem Bond-Moment egal.
- Jagt die Brücke in die Luft, auf der die beiden Jeeps stehen.
- Sobald ihr den General verfolgt, müsst ihr den Flammenstößen ausweichen, um den nächsten Bond-Moment auszulösen. Am Ende der Mission nehmt ihr die drei Schildgeneratoren unter Beschuss und demoliert anschließend die Plattform.

Südamerika

Serena St. Germaine

- Nachdem ihr im Versteck von 003 wart, fahrt ihr über die unbewachte Straße ins Dorf. Dort biegt ihr zweimal links ab, fahrt an der Grünfläche vorbei

VERTIGO Ballert auf die Fässer, um die Antenne in die Luft zu jagen.

KLIPPE Feuert auf das Dynamit, das neben dem Feind steht.

und in die nächste Straße auf der rechten Seite. In der markierten kleinen Nische stellt ihr das Fahrzeug ab und aktiviert eines der RC-Gefährte. Steuert das kleine Auto auf die andere Straßenseite und fahrt die Treppe nach oben. Durch den Lüftungsschacht erreicht ihr den Lagerraum des Geschäfts. Bearbeitet die Feuerwerkskörper mit dem Laser.
- Sobald ihr zu der zweiten Jeep-Straßensperre kommt, springt ihr nach links in die Seitengasse.

Vertigo

- Schleicht durch die erste Etage.
- Sobald ihr den Raketensoldaten ausgeschaltet habt, geht's nach unten weiter. Am Ende des Gangs findet ihr einen Raketenwerfer.
- Klettert wieder nach oben und geht in die Nische auf der rechten Seite. Die unterste Holzlatte könnt ihr mit einem Schuss entfernen und eine Spinne hineinschicken, die euch die Tür öffnet.
- Sobald ihr das fehlende Teil bekommen und eingesetzt habt, zerstört ihr die Fässer unterhalb der Antenne.

The Ruined Tower

- Erledigt alle Wachen innerhalb des ersten Raums, ohne bemerkt zu werden.
- Von der Halle aus geht ihr nach rechts, wo ihr mit dem Seil an der Wand nach oben klettert. Dort oben findet ihr einen Gegner und ein Präzisionsgewehr.
- Benutzt eine der Spinnen, um in die Stellung des Raketenwächters zu gelangen.

Death of an Agent

- Schickt eine Spinne durch den engen Tunnel, um die Feinde zu erledigen.
- In den Katakomben liegt ein Raketenwerfer.
- Für einen weiteren Bond-Moment jagt ihr drei Gegner mit einem Propangasbehälter in die Luft.
- Bond-Moment 4 löst ihr aus, indem ihr einen Gegner per Gasbehälter von der Klippe katapultiert.
- Feuert auf das Dynamit, während ihr von der Klippe fallt, um einen weiteren Gegner nach unten zu werfen.

A Show of Force

- Zerstört den ersten Jeep, um das Tor in die Luft zu sprengen.
- Sobald ihr in die Seitengasse fahrt, ballert ihr auf die Fässer und erledigt so die beiden Soldaten.
- Nach der Zwischensequenz jagt ihr die Tankstelle in die Luft.
- Wenn ihr mit dem Motorrad unterwegs seid, behaltet die rechte Straßenseite im Auge. Zwischen einigen Bäumen findet ihr eine Abkürzung.
- Die letzte Blockade überwindet ihr mit einem Sprung über den Laster.

KISS KISS CLUB
Legt diesen Hebel um, damit die Gegner von den Lampen erschlagen werden.

New Orleans

Mardi Gras Mayhem

- Nach dem Telefongespräch verlasst ihr den Park und fahrt nach rechts. Folgt dem Verlauf der Straße, bis ihr eine Grünfläche erreicht. Bleibt auf der rechten Seite, damit ihr die Abkürzung nicht verpasst.
- Fahrt den Vanquish in den Transporter.
- Sobald ihr den Sportwagen wiederhabt, fahrt ihr durch die Betonröhre und springt in das angrenzende Gebäude.
- Die Limousine stoppt ihr mit Säure.

Kiss Kiss Club

- Im ersten Raum gebt ihr der Frau eine Massage.
- Bei dem Kampf an der Tanzfläche lauft ihr nach links und betätigt den Hebel, damit die Scheinwerfer auf die Gangster fallen.
- Anschließend erledigt ihr die Gegner auf dem oberen Stockwerk. Wenn einer der Gegner über das Geländer nach unten stürzt, wird der dritte Bond-Moment ausgelöst.

Death's Door

- Besiegt den Scharfschützen auf dem Turm mit euren Fäusten.
- Zerstört den Sicherungskasten mit dem Präzisionsgewehr.
- Haltet die Wächter davon ab, das Eisentor zu öffnen.

Death's Door – Endgegner

Achtet während des Kampfes auf Mya. Euer Gegner versucht, die Maschine erneut anzuschalten, sobald er einen ruhigen Moment hat. Um zwei weitere Bond-Momente auszulösen, schwächt ihr euren Gegner, indem ihr die Gasrohre und Fässer zur Explosion bringt.

Battle in the Big Easy

- Lasst eine Rauchwolke aus den Auspuffrohren ab, um einen eurer Verfolger abzuschütteln.
- Wenn ihr nur ein RC-Fahrzeug benötigt, um die Anlage zu sabotieren, wird ein weiterer Bond-Moment ausgelöst.
- Danach bringt ihr Mya in Rekordzeit zu ihrem Appartement.

Faded Splendor

- Begebt euch auf den Dachboden, ohne Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen.
- Klettert nach oben zur Scharfschützenstellung und schleicht nach rechts. Schickt eine Spinne unter den Holzlatten hindurch und öffnet den Geheimraum.
- Im großen Saal ballert ihr auf den Kronleuchter und legt damit verschanzte Feinde lahm.

VERFOLGUNGSJAGD
Mit einer Rakete sprengt ihr die Hütte in die Luft.

BEISSER Wenn die Kiste glüht, macht ihr euch mit einer Hechtrolle aus dem Staub.

HARRIER Schießt auf die Raketen und die Bombe des Flugzeugs.

The Machinery of Evil

- Auf der unteren Ebene feuert ihr auf das Rohr, um die beiden Gegner auszuschalten.
- Unter dem Kontrollraum findet ihr zwei rote Rohre, die an der Wand enden. Dazwischen liegt ein Raketenwerfer.
- Zerstört die vierte Kammer mit einer Q-Spinne.

The Pontchatrain Bridge

- Fahrt nach rechts ins Wasser und springt über das Tor, ohne es dabei zu berühren.
- Bei der nächsten Abzweigung fahrt ihr nach rechts und zerstört die Hütte mit Raketen. Nachdem ihr die ersten vier Motorräder abgehängt habt, wechselt ihr auf die linke Spur. Nach einiger Zeit seht ihr eine Sprungschanze, über die ihr auf die Gegenfahrbahn gelangt. Fahrt bei der zweiten Möglichkeit wieder auf die richtige Fahrbahn.
- Nach der kurzen Zwischensequenz rast ihr auf den Tanklaster zu und führt das Spezialmanöver aus.

Südamerika

A Simple Exchange

- Geht in der Lobby zu dem Durchgang auf der linken Seite. In dem hinteren Abschnitt öffnet ihr den Geheimgang hinter dem Schnapsschrank. Deaktiviert zudem die Lasersensoren, deren Kontrollmechanismus ihr im selben Raum findet.
- Legt die Überwachungskamera mit den EMP-Granaten lahm.

Red Line

- Nach der ersten Kurve, in der die Fässer stehen, folgt ein kleiner Sprung auf der rechten Seite. Achtet auf den Baum. Gleich danach wechselt ihr auf die linke Seite und fahrt zwischen der Wand und dem Felsen vorbei.
- Kurz vor der Zielgeraden kürzt ihr ein weiteres Mal ab. Somit holt ihr wertvolle Sekunden raus.

Ambushed

- Kämpft euch zu dem Zimmer vor, in dem ihr den Rennfahrer gefunden habt. Geht auf den Balkon und schaltet euren Bond-Sinn ein. Zerstört das markierte Kontrollgerät.
- Werft einen eurer Gegner über das Geländer in der oberen Etage.

The High Road

- Nutzt die Treppen des Feuerwerkladens, um über die Blockade zu springen.
- Steigt die Treppen des Hotels hinauf, um über die Blockade zu springen.
- Sobald ihr durch die Brücke stürzt, führt ihr das Motorradspezialmanöver aus.

Diavolo's Plan

- Erledigt die Gegner auf der anderen Plattform mithilfe eines Propantanks.
- Im Kontrollraum geht ihr unter die Treppe und holt euch die Schutzweste, indem ihr eine Spinne losschickt.
- Öffnet die Tür und nehmt eine weitere Spinne zur Hand. Steuert den Metallkrabbler unter den Laserschranken hindurch und sprengt den Türmechanismus.

Moskau

The Platinum War

- Sobald ihr auf den ersten Panzer trefft, feuert ihr eine Ladung Nanobots auf den Torbogen ab.
- Biegt nach links in die Seitenstraße ab und jagt den Tanklaster in die Luft.

Dangerous Descent

- Zerstört das Laserkontrollsystem.
- Den Bunkerwächter erledigt ihr mit einem Lähmungspfeil der Q-Spinnen.
- Jagt drei Gegner mit einer einzigen Spinne in die Luft.

Descent – Endgegner

Versteckt euch hinter den beiden Kisten, wenn der Beißer seinen Flammenwerfer benutzt. Sobald die Kiste glüht, bringt ihr euch mit einer Hechtrolle aus der Gefahrenzone und nutzt die zweite Kiste als Deckung. Wenn der Beißer an seiner Waffe herumfummelt, feuert ihr auf die Tanks, die er auf dem Rücken trägt. Weicht den Feuerbällen mit einigen Rollen aus und wartet auf die nächste Gelegenheit, um den Beißer zu verletzen.

Red Underground

- Schubst einen gegnerischen Soldaten vom Steg.
- Übernehmt einen der Platinum-Panzer und räumt in der Halle auf.
- Setzt den Raketensoldaten mit einer Blendgranate außer Gefecht.
- Auf der oberen Ebene besprüht ihr die Feinde mit Platinum.

The Final Card

- Übernehmt eines der beiden Geschütze und zerstört damit das andere.
- Erledigt alle auftauchenden Gegner mit dem Geschütz.
- Die Gegner in der letzten Kammer sprengt ihr mit einer Q-Spinne in die Luft.
- Deaktiviert den Nanoanzug eines getarnten Soldaten mit einer EMP-Granate.

The Final Guard – Endgegner

Lasst euch von dem Flugzeug nicht beeindrucken und verringert die Distanz zwischen euch und dem Gegner. Jetzt schnappt ihr euch den Raketenwerfer und nehmt die einzelnen Raketen und Bomben des Jets unter Beschuss.

Everything or Nothing

Arbeitet euch ganz langsam vor und wartet auf eure Gegner. In der großen Halle lauert eine Armee von leicht und schwer bewaffneten Soldaten auf euch. Unterstützt wird diese Übermacht durch getarnte Einheiten und verschanzte Scharfschützen. Ein gut geplanter Hinterhalt bringt euch in dieser Mission oft weiter.
- Ballert in der großen Lagerhalle auf den Container, der an dem Kran hängt.

Prince of Persia
The Sands of Time

Unsere Tipps helfen dem **smarten Prinzen,** sein gefährliches Abenteuer heil zu überstehen.

Außer Kampf- und allgemeine Tipps herauszufinden, haben wir noch alle Rätsel des knackigen Action-Spiels für euch gelöst. Somit seid ihr bestens auf alle Herausforderungen vorbereitet, die den Prinzen erwarten.

Kampf-Tipps:

Sind die Gegner zu stark?

1. Studiert eure Gegner und lernt deren Schwächen kennen. Beobachtet auch das Abwehrverhalten eurer Kontrahenten, damit ihr wisst, welche Attacken gegen welche Gegner effektiv sind. Gegen jeden der normalen Gegner gibt es einen Move, den dieser nicht blocken kann. Gegen die riesigen blauen Kämpfer mit dem großen Schwert habt ihr zum Beispiel kaum eine Chance, solange ihr frontal attackiert. Selbst die ansonsten wirkungsvolle Combo, in der ihr an eurem Gegenüber hochlauft, ist zwecklos. Greift ihr hingegen mit einer flachen Wand-Combo (Schraube) an, sieht das Monster ganz schön alt aus.
2. Zwischengegner wie den Vater des Prinzen oder den Endgegner bekämpft ihr mit Kontern. Blockt Angriffe ab und schlagt zurück, indem ihr im passenden Moment während eines gegnerischen Angriffs die Schlag-Taste drückt. Mit etwas Übung sind so selbst schwere Kämpfe im Handumdrehen gewonnen.
3. Merkt euch die gegnerischen Angriffsanimationen, damit ihr frühzeitig erkennt, wenn es brenzlig wird. So könnt ihr rechtzeitig blocken, sobald ein Feind zum Angriff ansetzt.

Wie gehe ich gegen Tiere vor?

Im Kampf gegen tierische Angreifer wendet ihr immer dieselben Taktiken an: Gegen die Vögel blockt ihr einen Angriff und schlagt dann sofort zu. Bei den Fledermäusen haltet ihr zuerst still, bis sich ein kleiner Schwarm um euch herum angesammelt hat. Schlagt dann schnell um euch, bevor ihr von den Blutsaugern verletzt werdet. Die Skarabäen sind nicht der Rede wert – diese bereiten euch zu keinem Zeitpunkt Probleme.

Wenig Lebensenergie?

1. Nach nur wenigen Treffern ist der Großteil der Energie des Prinzen aufgebraucht. Deswegen solltet ihr eure Kampfarena immer sorgfältig erkunden. Häufig findet ihr ein Becken, an dem ihr eure Lebensenergie auffrischen könnt. Damit ihr dabei ungestört bleibt, empfiehlt es sich, Gegner entweder einzufrieren oder zumindest zu Boden zu werfen.
2. Versucht, einen Vorsprung zu euren Verfolgern aufzubauen, damit ihr in Ruhe trinken könnt. Lauft ruhig ein

GETÜMMEL Sobald ihr auf dem Boden liegt und von mehreren Gegnern bearbeitet werdet, hilft nur Blocken und Warten.

INFO SCHWIERIGE STELLEN

Die knackigsten Rätsel:

Mit dem Hebel A dreht ihr die Plattform. Mit dem Hebel B senkt oder erhöht ihr die Ebene. Zwischendurch begebt ihr euch immer wieder zu den kleinen Vorsprüngen an der Plattform, auf denen ihr die Mondsymbole erkennt. Wenn ihr das Rätsel ohne Hilfe lösen wollt, achtet ihr auf die Symbole auf der Karte an der Wand. Zu schwer? Hier die richtige Abfolge:

Schritt	Hebel	Drehung	Bewegungsrichtung der Plattform
1	Achse fixieren (Mondfeld berühren)		
2	Hebel A	90°	Rechts
3	Hebel B	90°	Oben
4	Hebel A	270°	Links
5	Hebel B	90°	Unten
6	Achse fixieren		
7	Hebel B	90°	Oben
8	Hebel A	180°	Rechts
9	Hebel B	180°	Oben
10	Achse fixieren		
11	Hebel A	270°	Links
12	Hebel B	90°	Unten
13	Achse fixieren		
14	Hebel B	90°	Oben
15	Hebel A	270°	Rechts
16	Hebel B	90°	Oben

Das Rätsel im Observatorium:

Hier dreht ihr zuerst das Rad um 270° im Uhrzeigersinn. Dann schwingt ihr über die Sternenmodelle bis zu dem Balkon auf der anderen Seite des Raums, wo ihr den Hebel um 90° gegen den Uhrzeigersinn dreht. Hängt euch an das Trapez, das ihr nun erreicht. Springt gegen den Schalter und eilt an der Wand entlang zum Vorsprung mit dem ersten Hebel zurück. Von dort aus geht's weiter zu der herabhängenden Säule in der Mitte und von dort aus zu dem anderen Trapez. An den Aufzugseilen gleitet ihr nach unten zu Farah.

Das letzte Spiegelrätsel:

Für dieses Rätsel müsst ihr den Lichtstrahl auf das Symbol an dem Podest mit dem Schwert leiten. Verschiebt die Spiegel so, wie ihr es auf dem Screenshot seht, um euer Schwert zurückzubekommen.

Das Türenrätsel:

In diesem Rätsel müsst ihr in einer bestimmten Reihenfolge durch Türen gehen. Die Haupttür erkennt ihr an dem Gesicht im Türbogen. Stellt euch genau vor diese Tür und wechselt zur Weitwinkelsicht, sodass ihr den Raum wie auf dem Screenshot vor euch habt. Geht in der Reihenfolge, die wir für euch herausgefunden haben, durch die Türen. Das Rätsel teilt sich auf zwei Stockwerke auf. Im zweiten Stock geht ihr genauso wie auf der ersten Ebene vor. Während ihr im ersten Stock aus sieben Türen auswählen könnt, sind es im zweiten neun.

1. Stock:
1. Tür in der Mitte
2. Erste Tür von rechts
3. Dritte Tür von links
4. Erste Tür von links

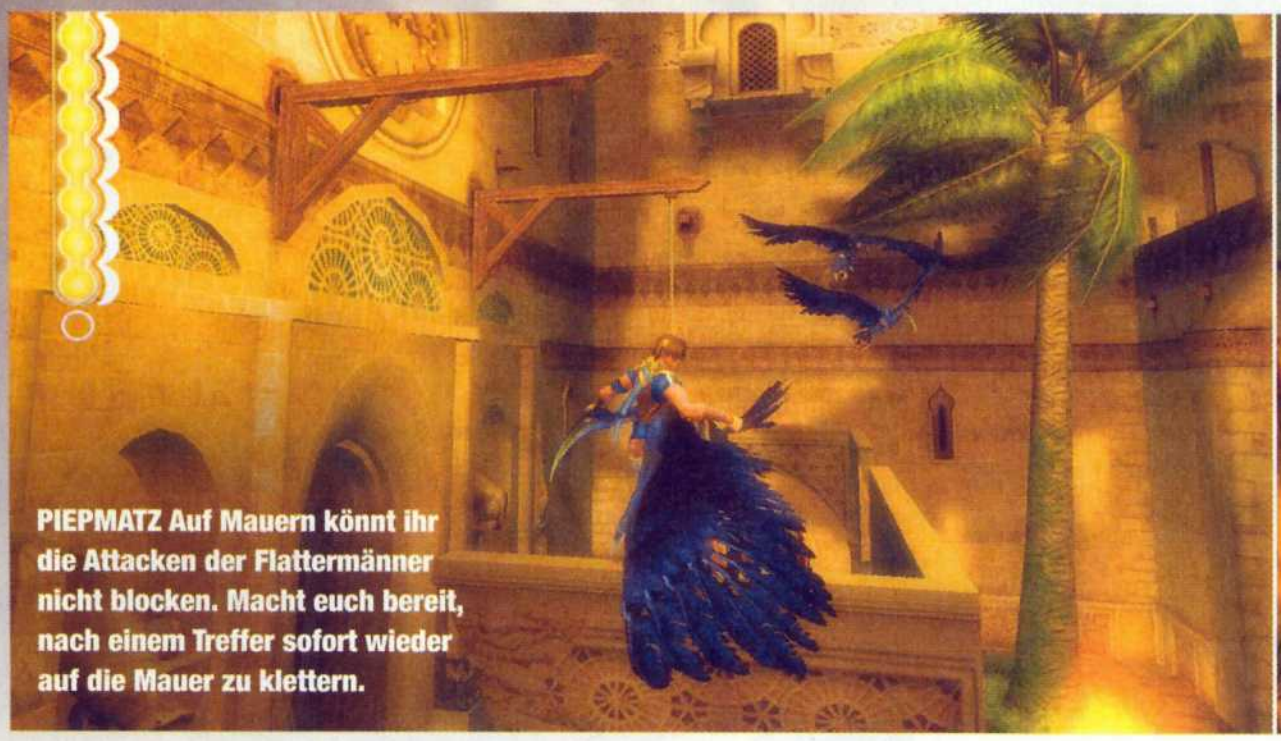
2. Stock:
1. Vierte Tür von links
2. Erste Tür von rechts
3. Tür in der Mitte

Stück in dem Level voraus – oft folgt auf einen Kampfabschnitt ein Bereich mit einem Trinkbecken. Alternativ könnt ihr natürlich auch zu einer Wasserstelle zurücklaufen, die ihr bereits passiert habt.

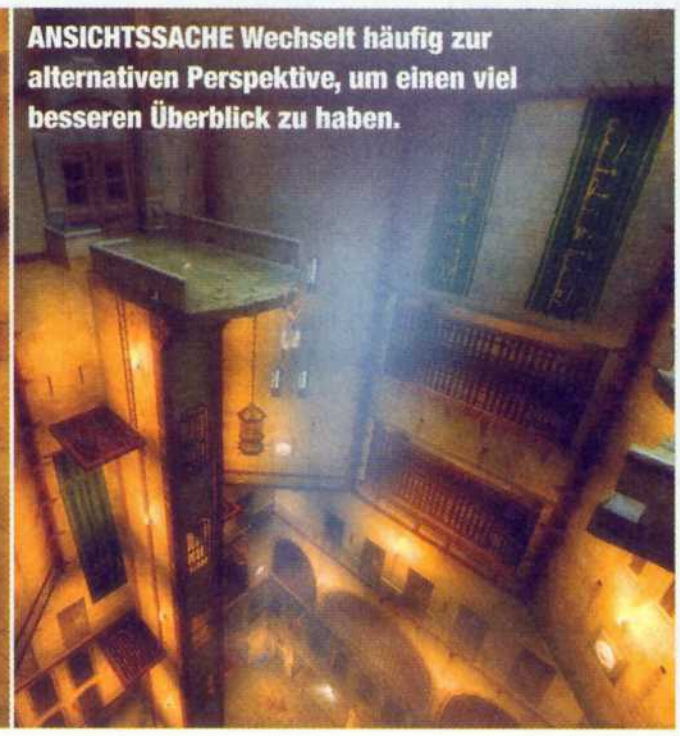
Zu viel Action?

1. Wenn ihr es mit zu vielen Gegnern aufnehmt oder eingekreist werdet, solltet ihr für etwas Ruhe sorgen. Friert die Feinde mit dem Dolch ein oder bewegt euch per Salto-Combo aus dem Getümmel heraus. Zur Not wendet ihr Mega-Frost an, womit ihr euer gesamtes Umfeld lahm legt. Eingefrorene Feinde lassen sich schneller beseitigen, bringen euch allerdings keinen Sand für euren magischen Dolch ein.

AUSFLUG Während des Kampfes gegen den Vater kann der Prinz an dem Becken seine Lebensenergie auffüllen.



PIEPMATZ Auf Mauern könnt ihr die Attacken der Flattermänner nicht blocken. Macht euch bereit, nach einem Treffer sofort wieder auf die Mauer zu klettern.



ANSICHTSSACHE Wechselt häufig zur alternativen Perspektive, um einen viel besseren Überblick zu haben.

2. Wichtig: Versucht stets, euch den Rücken freizuhalten. Springt gegen die Wand und betätigt die „Schlagen"-Taste. So verschafft ihr euch etwas Luft und führt zugleich eine starke Attacke aus. Außerdem solltet ihr eure Gegner so schnell wie möglich unschädlich machen. Das heißt, dass ihr Kontrahenten zu Boden befördert, um ihnen per Dolch den Lebenssaft auszusaugen. Schneller – allerdings auch schwieriger – ist die Gegenaufnahme, mit der ihr den Gegner hochhebt und auf einen Schlag ins Jenseits befördert.

Sorgen mit Farah?

Behaltet immer die Freundin des Prinzen im Auge. Wenn diese während eines Kampfes das Zeitliche segnet, ist das Spiel auch für den Prinzen gelaufen. Sobald Farah zu sehr in Bedrängnis gerät, schreit sie um Hilfe. Kümmert euch dann nicht weiter um eure Gegner, sondern rettet Farahs Haut. Entfernt euch nicht zu weit von der Königstochter. Eilt nach kleinen Ausflügen zu entlegenen Becken schnellstmöglich zu Farah zurück. Haltet euch aber auch nicht zu nahe bei ihr auf, denn der Prinz zieht den Großteil der Gegner an, die dann auch Farah schaden.

Spieltipps

Die Zeit-Funktionen

1. Mit seinem magischen Dolch und einer Portion Sand kann der Prinz die Zeit anhalten und rückwärts laufen lassen. So habt ihr die Möglichkeit, etwaige Fehler zu korrigieren. Wenn ihr zum Beispiel während eines Kampfes eine kritische Schlagabfolge abbekommt und viel Energie verliert, ist es sinnvoll, die Zeit zurückzuspulen. Beim zweiten Versuch könnt ihr euren Hintern rechtzeitig in Sicherheit bringen oder den Angriff blocken. Im Spielverlauf erweist sich dieses Zurückdrehen der Zeit häufig als äußerst hilfreich: Macht Stürze oder kleine Missgeschicke ungeschehen und spart so eine Menge Nerven und Zeit.

2. Damit ihr bei Landungen nach hohen Sprüngen nicht jedes Mal Energie verliert, drückt ihr den Stick jeweils in die Flug- beziehungsweise Landerichtung des Prinzen. So rollt sich das flinke Blaublut geschickt ab und übersteht den Sprung unbeschadet. Die Zeitlupen-Funktion sieht spektakulär aus, ist aber für den Spielverlauf relativ überflüssig.

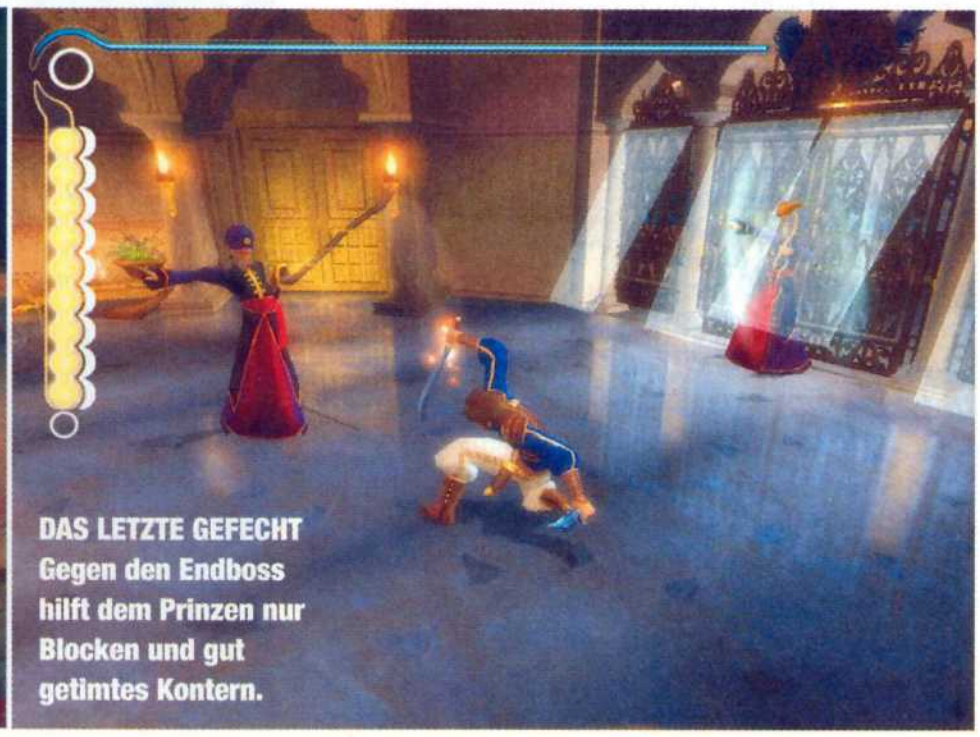
Stecken geblieben?

1. Wenn ihr nicht weiterkommt, geht ihr am besten wie folgt vor: Erkundet eure Umgebung. Haltet nach Stangen, Simsen, verschiebbaren Kisten, Bodenplatten, brüchigen Wänden, morschen Türen und Schaltern Ausschau. Falls ihr nichts findet, nehmt ihr die Wände genauer unter die Lupe. Manchmal verdeckt eine Kiste einen Spalt, oder eine brüchige Wand beziehungsweise Tür ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen.

2. Wechselt häufig in die Ego- oder Weitwinkel-Perspektive, um eure Umgebung besser überblicken zu können. Besonders in den späteren Levels spielt die Kameraführung eine wichtige Rolle: Zoomt und schwenkt um den Prinzen herum, damit euch auch nichts verborgen bleibt.

3. Sobald ihr einen neuen Raum betretet, wird euch dieser oft in einer kleinen Vorschau gezeigt. Beobachtet diese Hilfe aufmerksam, da ihr hier bereits das Ziel, also den Ausgang und einige Hindernisse, gezeigt bekommt. Ebenfalls sehr hilfreich sind die Visionen des Prinzen: Jedes Mal wenn ihr den Spielstand speichert, seht ihr kurze Bruchstücke von den Geschehnissen, die das Pärchen bis zum nächsten Speicherpunkt erwarten.

KAMPF GEGEN DEN VATER Blockt sämtliche Angriffe dieses Gegners und schlagt im passenden Moment zurück.



DAS LETZTE GEFECHT Gegen den Endboss hilft dem Prinzen nur Blocken und gut getimtes Kontern.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das Rundum-Glücklich-Paket für euren GBA!

Holt euch jetzt N-ZONE für 12 Ausgaben im Abo! Wir bedanken uns mit dem klasse GBA SP Zubehör-Pack **GBA SP Value Pack 6 in 1**!

Was braucht man alles, um mit dem GBA SP nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein Link-Kabel, Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern und eventuell noch ein Ladegerät für das Auto - all das findet ihr im Value Pack 6 in 1 von SPEED-LINK. Die schwarze Tasche für den GBA SP könnt ihr mit einem Reißverschluss bequem öffnen, sie bietet Platz für bis zu zwei Spiele und ausreichend Schutz gegen kleinere Stürze. Das beigelegte Link-Kabel kann über einen kleinen Schalter auch so eingestellt werden, dass der GBA SP mit dem alten Game Boy Color zusammenarbeitet. Und für den Sound ist dank der Ohrhörer auch gesorgt!

SPEED LINK

www.speed-link.com

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an:
N-ZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
GBA SP Value Pack 6 in 1 (Art.-Nr. 002393)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 07

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Welche Wertung hättest du *Prince of Persia: The Sands of Time* gegeben?

Zwischen 90 und 100 % ❑
Zwischen 80 und 90 % ❑
Zwischen 70 und 80 % ❑
Weniger ❑

6. Hast du *Prince of Persia* bereits durchgezockt?

Logisch, ich spiele jedes Game immer komplett durch. ❑
Ja, aber nur weil es sich bei diesem Spiel wirklich lohnt. ❑
Nein ❑

7. Was hat dir an *Prince of Persia* am besten gefallen?

_____
_____
_____

8. Was hat dir an diesem Spiel weniger gefallen?

_____
_____
_____

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 04/2004)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Dual Screen Portable	___	❑	❑	❑
Reportage: Die beste Hardware	___	❑	❑	❑
Vorschau: Harvest Moon	___	❑	❑	❑
Vorschau: Splinter Cell	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy	___	❑	❑	❑
Test: Prince of Persia	___	❑	❑	❑
Test: Beyond Good & Evil	___	❑	❑	❑
Test: Spawn: Armageddon	___	❑	❑	❑
Test: R-Racing	___	❑	❑	❑
Test: Sword of Mana	___	❑	❑	❑
Importtest: Metroid: Zero Mission	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: True Crime	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Kurztipps: James Bond 007	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Prince of Persia	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____
Telefonnummer _____
Straße _____
Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 04 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 33.829 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	100
Capcom	65
Computec Media AG	56, 57, 85, 93
Electronic Arts	2, 19, 43, 53, 59, 63
Game Store	11
Matchem	94
Mc Media	28, 29
Nintendo	23, 99
THQ	61

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

MännerSpiele!

Wo sind all die **Frauen** hin?

DIE KOLUMNE

Es soll sie geben. Irgendwo da draußen. Viele Gamer haben sie noch nie gesehen. Sie sind ein Mysterium. Die Rede ist von Videogames-spielenden Frauen. Möchte man irgendwo einen Zockerabend veranstalten, braucht man meist nicht einmal eine Hand, um die anwesenden weiblichen Wesen an den Fingern abzuzählen. Und dabei können Videospiele durchaus das Sozialleben bereichern. Zwei Kumpels unterhalten sich in der Schule: „Was machen wir heute Abend? Fernsehen schauen?" – „Nee, kommt nichts Gescheites!" – „Disco?" – „Keine Lust! Ich glaub, ich bleib heute zu Hause." – „Wie wär's mit 'ner Runde *FIFA*?" – „Bin sofort dabei!". Das weibliche Geschlecht für eine Runde virtuellen Fußball oder gar einen Ego-Shooter zu begeistern, ist allerdings fast aussichtslos. Jedoch gibt es einige Spiele, die durchaus auch Frauen vor den Bildschirm locken. Besonders gut klappt dies mit Klassikern wie beispielsweise *Super Mario World*: „Was ist denn das für ein Drache? Yoshi? Oh, wie süß!" Aber auch *Pikmin* ist ein prominentes Beispiel: „Eigentlich mag ich ja nicht die ganze Zeit vor der Glotze hängen, aber diese Blumentypen sind einfach zu putzig!" Doch gerade wenn man(n) das passende Spiel für das weibliche Geschlecht gefunden hat, ist behutsames Vorgehen angesagt: (kreisch) „Du hast mich doch absichtlich bei *Mario Kart* gewinnen lassen!" In einem anderen Beispiel führte *Tetris*, ebenfalls ein klassischer Frauentitel, sogar zu einer kurzzeitigen Ehekrise, als der Ehemann nach tagelangem Zocken den Highscore seiner Frau schlug. Wenn man das weibliche Geschlecht an Videospiele heranführen will, sollte man allerdings auch mit maßgeschneiderten Spielen einen Schritt auf diese Zielgruppe zugehen. Wir hätten da schon ein paar Ideen. Wie wäre es beispielsweise mit einem Game, das sich ganz der Lieblingsleidenschaft jeder Frau widmet: dem Einkaufen! Auf der heimischen Videospielekonsole könnte die Frau ganz einfach eine virtuelle Shopping-Tour durchs Einkaufshaus erleben und würde dabei noch jede Menge echtes Geld sparen. Vorstellbar wäre auch ein gutes Spiel zur täglichen Seifenoper-Dosis wie *GZSZ*, *Marienhof* oder *Unter uns* samt Kitsch und Dramen. Aber was versuche ich hier eigentlich die Frauen zu ergründen? Das, so wissen wir (Männer) doch alle, geht ohnehin nicht. Aber vielleicht ist das auch gut so. Falls sich jetzt irgendwo da draußen eine Zockerbraut angesprochen fühlt, mir angesichts dieser vor Klischees triefenden Kolumne einen bösen Brief zu schreiben, immer her damit. Beschwerden werden unter fabian.sluga@n-zone.de entgegengenommen.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Andreas Kleindopf, 17 Jahre, Wuppertal

Jürgen und Christian Schneider aus Leibflug

Dorli Equlino, per E-Mail

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Ja da schau her. Spekulationen über Nachfolge-Konsolen sind jedes Jahr aufs Neue ein Thema. So auch 1999, als die N-ZONE erste Infos zum N64-Nachfolger veröffentlichte. Daneben konnten sich Interessierte über das Titelthema *Hybrid Heaven* von Konami vorab ein Bild machen. Außerdem konnten vier von neun getesteten Spielen eine Auszeichnung abstauben. Unter den verdienten Hit-Trägern waren *Beetle Adventure Racing*, *Goemon 2*, *Vigilante 8* und *FIFA 99*.

VORSCHAU

N-ZONE 05/04 Ab 24.03.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Christopher Schmitz

Der 31-jährige Christopher Schmitz ist Executive Producer bei TDK Mediactive.

Was spielen Sie im Augenblick?
Need for Speed: Underground.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Das tolle Geschwindigkeitsgefühl und der tolle Soundtrack mit den vielen Details.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Metroid Prime wegen der tollen Action; *Prince of Persia* wegen der innovativen Ansätze im Gameplay; *SSX 3*, weil ich ein großer Fan dieser Serie bin und die tollen Tricks einfach liebe.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Es gibt auf dem GameCube oft Games, die einfach einzigartig sind.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich freue mich schon auf *Pitfall* und bin echt gespannt, wie es geworden ist.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Moon Patrol *grins*. Da habe ich mein ganzes Taschengeld investiert.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bin für alles offen, bevorzuge aber Games mit einem schnellen Einstieg.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Generell macht ein Multiplayer-Modus nicht unbedingt immer Sinn, jedoch bevorzuge ich klar kooperative Multiplayer-Spiele, da man dann zusammen viel Spaß haben kann und sich am Ende nicht hasst und an die Gurgel geht. :-)

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Schaut euch die Tests zu *Knights of the Temple* und *Conan* an, wenn sie erschienen sind. Unsere neuen Produktionen für den GameCube sind für Action-Fans ein Muss.

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Nach vielen Monaten der Spekulation und Vorschau-Berichterstattung bekommen wir endlich die Test-Version zu Konamis genialem Schleich-Abenteuer in die Finger. Solid Snake und seine Erlebnisse auf Shadow Moses Island werden von uns haargenau und bis ins kleinste Detail unter die Lupe genommen. Wir freuen uns darauf, euch die Ergebnisse in einem ausführlichen Testbericht präsentieren zu können.

Resident Evil 4

Fans leichter Konsolenkost werden einen großen Bogen um diesen GameCube-Schocker machen. Wir können es allerdings kaum erwarten, bis die neueste Episode erscheint. Denn *Resident Evil 4* könnte mit Leichtigkeit das GameCube-Highlight in diesem Jahr werden. Wir präsentieren euch alle brandneuen Informationen und sagen euch, wie sich das neue *Resident Evil* wirklich spielt. Was wir alles an schockierenden Neuigkeiten haben, lest ihr in der nächsten Ausgabe in einer ausführlichen Vorschau.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

IM TEST:	CONAN
IM TEST:	GOBLIN COMMANDER
IM TEST:	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE
IM TEST:	KNIGHTS OF THE TEMPLE
IM TEST:	POKÉMON CHANNEL
IM TEST:	TAK UND DIE MACHT DES JUJU
IM TEST:	DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.